

Det Nye

7. årgang nr. 3
28. februar -
27. marts 1991
Kr. 34,75

COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

CADLine!

Smid lineal og passer væk med dansk CAD-program

- Konkurrence: Vind en A500 HD+ harddisk!
- Commodore 64GS -Den nye spilkonsol

Læs alt om!

- Byg din A2000 om til en A3000 'er
- Få styr på vinsamlingen

Vi Tester!

- AT-kort til A500
Få ægte PC-power
- Smart skatteprogram til Amiga

Tip En 13 'er!

-og vind i LOTTO med Amiga



SUPER-TILBUD

DANMARKS BILLIGSTE AMIGA HARDDISKE

Nu er verdens bedste harddiske blevet Danmarks billigste harddiske hos Danmarks største Amiga leverandør!

Den nye GVP H08+ Serie II. Autoboot, Gameswitch, plads til 8 Mb RAM, meget hurtig!

A500 GVP	A2000 SUPRA HARDCARD
40 Mb 5999,-	40 Mb Quantum 4399,-
52 Mb Quantum ... 6699,-	52 Mb Quantum LPS .. 4599,-
100 Mb Quantum . 8999,-	80 Mb Quantum 7499,-
2 Mb SIMM RAM	100 Mb Quantum 8499,-

ved køb af harddisk **1199,-**

LAVPRIS TILBUD KUN
84 Mb HardCard **5199,-**
Seagate 1096N

ACTION REPLAY II
Dansk Manual **1199,-** Til A 2000 **1299,-**
Ring efter informationsark.

Nordic Power Cartridge
FØR 1199,- Så længe lager haves. **NU 699,-**

512 Kb RAM
Golden IMAGE
RC-500

Højeste kvalitet med
ur og afbryder
Virker med alle
Amiga 500 modeller

Normal 699,-

499,-



KØB NU, OG SPAR OP TIL 50%!!! MODEM TILBUD

Trans-modem:

1200 baud, før 1097,- **KUN 549,-***

2400 baud, før 1585,- **KUN 1199,-**

Alle priser er incl software, RS232 og telefonkabler.

* Kun så længe lager haves.

DATALINK FAX MODEM

Send telefax på din Amiga. Fungerer også som et alm. 2400 baud modem.

Ekstern incl. kabel

2699,-

Internt A2000/3000

2399,-

NYHED



**TRÅDLØS
MUS** Før 999,-

639,-

1.52 Mb HD DREV 2199,-

Kører 880 kb og 1.52 Mb. Auto eject fra software. MAC kvalitet

A2000 DREV 999,-

Perfekt højde. Igen på lager

Vi fører hele
Golden IMAGE serien.
Bl.a. RAM, drev, scanner, mus



3.5" DISKETTER

Vi skal have tømt
3 paller lige nu!
Derfor:
MF2DD med
5 års garanti!

100 stk.

399,-



Kvalitet
Tryghed
Produktviden

Besøg vor butik i Århus:



COMPU CENTER
Nørre Allé 55
8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22

(Ingen forsendelse.)

SOFTWARE TILBUD:

GÆLDER KUN DENNE MÅNED

Nedenstående er kun et lille udsnit.
Ring efter vores softwareoversigt med
over 110 titler af de mest populære.

SKATTEREFORMEN 1990

Skal du have skat tilbage? Dette program (til
Amiga) beregner præcist din årsopgørelse og
forskuksregistrering. Se testen i dette blad.

KUN 299,-

QUARTERBACK TOOLS

Redder din harddisk, rydder op og giver højere
hastighed. Enhver harddisk-ejer bør have dette
program. Testet i COMpuTer nr. 1.

NYHED 799,-

DPAINT III

Det bedste tegne- og animeringsprogram over-
hovedet. Gå ikke glip af en masse fantastiske
funktioner, ved ikke at have manualen.

Køb NU på tilbud!
Vejl. 1199,- **NU 739,-**

Løs DK manual **NU 299,-**

PROFESIONAL PAGE 2.0!!

Nyeste version er netop ankommet. Med bl.a.
roteret text/grafik, indbygget editor og
stavekontrol (UK), 24 bit grafik, skalerbare
fonte (max. 720 punkt), aut. side nummere-
ring og meget, meget mere. Ring for yderligere
oplysninger.

Vejl. 4299,- **NU 2399,-**

AMOS, NU V1.2

AMOS gør det nemt at lave spil, demoer og
seriøst software m.m. Over 500 kommandoer,
lyd- og billededitor og meget mere. Leveres
med en GRATIS V1.2 disk og 300 siders
manual. Læs testen i COMpuTer nr. 10-90.

Vejl. 899,- **NU 649,-**

UNDERVISNINGS SOFTWARE

Endelig er der kommet kvalitets undervisnings
software omkring disse områder: Geografi,
matematik, tegning, biologi, maskinskrivning,
musik m.fl. til alle aldersgrupper. Ring efter
yderligere informationer.

AT once AT-KORT



**Ægte 16bit
80286-AT kort
til Amiga 500
med 100% multitasking
- NU endnu billigere...**

Pris excl. MS/DOS **KUN 2999,-**

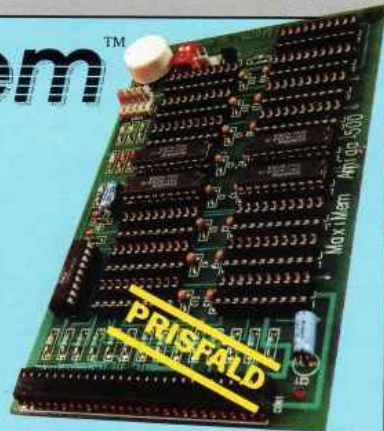
100% Multitasking: Rul PC vinduet ned, og Amigaen kværner løs bagved, SAMTIDIG. Alle
Amigaens drev (også 5.25") kan omdannes til A: og B: drev, og kan samtidig benyttes
som Amigadrev. En Amiga harddisk kan få en PC partition, og PC DOS vil endda auto-boote
fra PC partitionen. RAM udover 1Mb kan udnyttes som PC extended/expanded RAM. Lyd,
mus, parallel/seriel port m.m. understøttes også. Norton SI 6.1. Grafik: SuperCGA,
Hercules m.fl.

Ring efter yderligere materiale.

MaxiMem 2 Mb

NU MED 1 MB CHIPMEM

MaxiMem er helt enestående, da den kan
udvides i 512Kb trin helt op til 2Mb. Flere
og flere programmer der er på markedet
idag og fremover, kræver mere og mere
hukommelse. Derfor er MaxiMem en god
investering, da man altid kan udvide efter
behov. MaxiMem monteres internt i por-
ten under Amiga'en, og har også indbyg-
get ur med batteri backup, samt afbryder
til RAM'en. MaxiMem leveres med illustre-
ret dansk manual.



MaxiMem 512K **849,-**

Gary adaptor 349,- /CPU adaptor 399,-
4 RAMkredse (512K) 329,- /8372 Agnus 499,-

PAKKE-TILBUD!

MaxiMem 1.8 Mb **KUN 1999,-**
Incl. Gary adaptor



**TESTVINDER
i COMpuTer nr. 1-91**

Vi har Danmarks
største udvalg
i Amiga tilbehør.

Ring efter vort
store katalog
(Efterår 90)
med over
400 varenumre.



**Bestil på tlf.
86 22 06 11
eller på fax:
86 22 06 55**

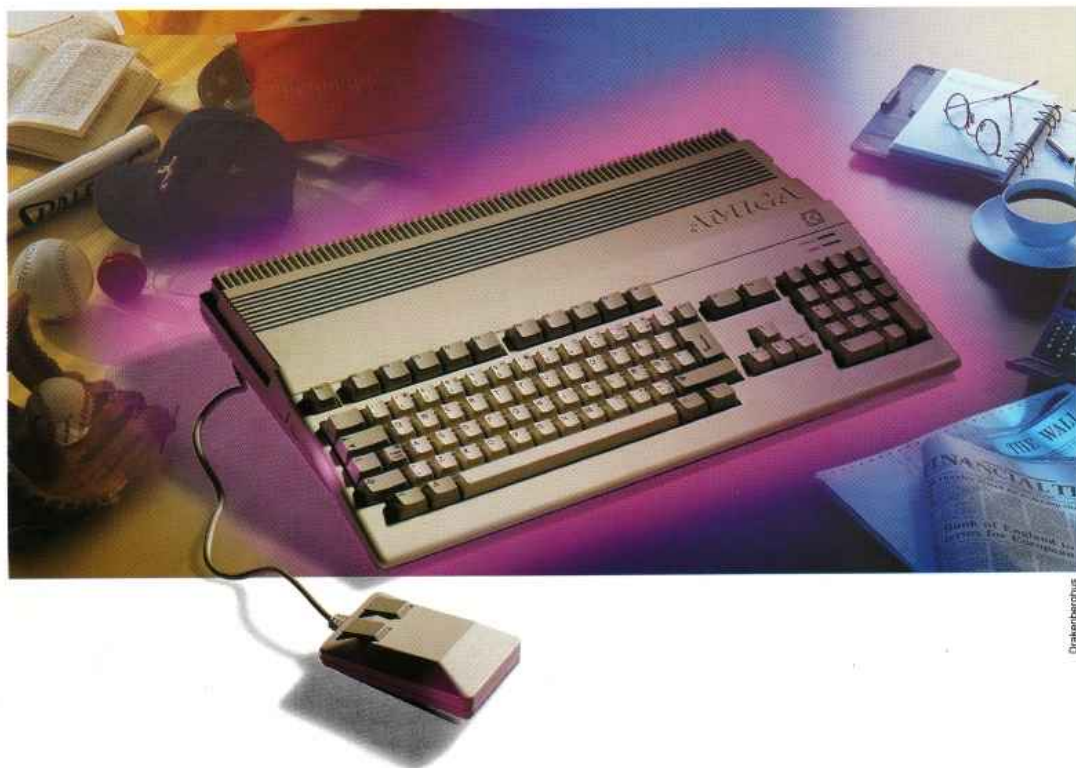
Vi har Danmarks
hurtigste levering!



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

**Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms**

Vokseværktøj



Drakenberghus

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

**VÆRKTØJS
KASSEN**

COMPUTER HOTLINE 91

Softwarebaseret Atari emulator

Det er ikke længe siden, en kombineret software-hardware Atari ST simulator kaldet Medusa Card dukkede op på Amigamarkedet. Den fungerer helt fint, men til en pris på omkring 200 pund har den begrænset interesse.

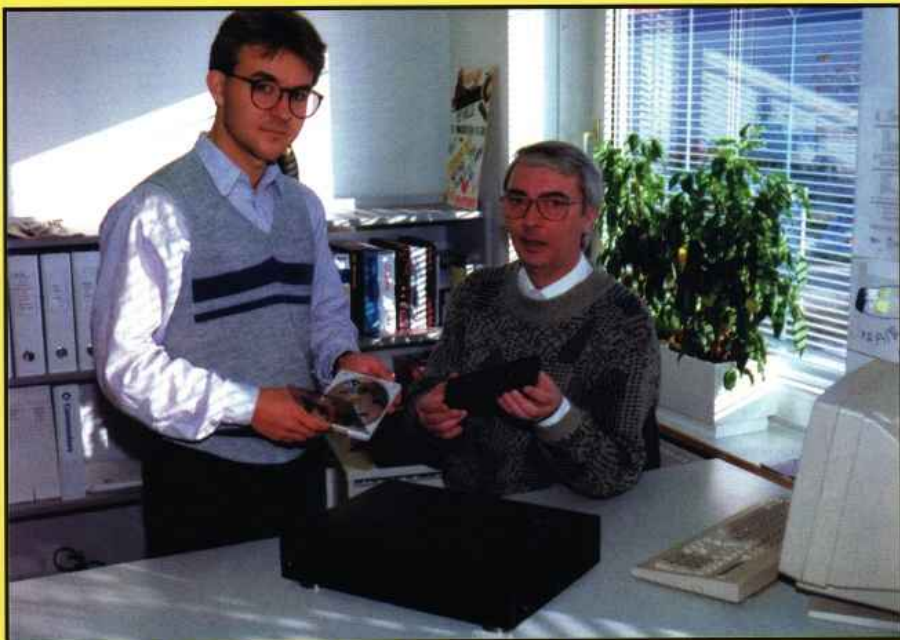
Nu hævder det tyske softwarefirma Maxon at have lavet en fuldstændig softwarebaseret ST simulator, der virker lige så godt som Macro Systems Medusa Card. Chamaleon koster ca. 80 pund.

Du skal dog være forberedt på, at der er et enkelt problem ved installationen af Chamaleon. Maxon leverer nemlig af gode grunde ikke Atari's operativsystem TOS, da det er copyright beskyttet.

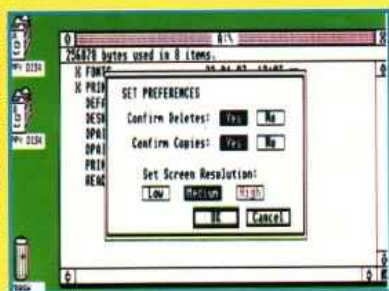
Chamaleon skulle så vidt vides være i stand til at køre forbløffende mange ST applikationer, f.eks. kan nævnes velkendte ST programmer såsom CAD, GFA Basic, Deluxe Paint, Protext 5 og Pro-24. Nogle programmer virker dog ikke, hvilket Maxon overkommer ved at levere programmer, der modificerer ST programmerne til at køre på Chamaleon.

Du skal dog ikke regne med at kunne spille ret mange ST spiltitler vha. af Chamaleon, men hvis spil er årsagen til at du ønsker en ST simulator til din Amiga, bør du også snarest muligt mentalundersøges.

Det forlyder at Chamaleon ikke er nærværdig langsommere end en almindelig ST.



Salgschef Donald Tanghus (th), viser mulighederne med den nye CDTV til DNC's chefredaktør Christian Martensen.



Commodore under k

Commodores bud på fremtiden, en Amiga 500 indbygget i et kabinet med en CD-ROM, blev igen vist på CES-showet i USA fornylig. Samtidigt kunne Commodore Danmark, helt specielt fremvise "vidunderet" til "Det Nye Computer"'s chefredaktør, Christian Martensen, hvor der var mulighed for at se maskinen i funktion. Her viste salgschef Donald Tanghus, hvordan CDTV'en kan afspille almindelige musik-CD'ere, og samtidigt vise grafik fra CD'en (kig efter de CD-disc'e, der har en lille sort label på forsiden). Godt så det ud, men vi

mangler dog stadigvæk at se noget rigtigt software køre på maskinen.

Tanghus bedyrede dog, at der er masser af programmer på vej, og som vil være klar til lanceringen omkring maj-juni i år. En vejledende udsalgspris på under kr. 7000,- er ikke urealistisk, lover Commodore, og hvis det holder stik kan CDTV'en nemt gå hen og blive en succes.

Løvt kan vi henvise til vores artikler i henholdsvis nr. 7/8-90 og 10/90, hvor vi grundigt har beskrevet Commodore CDTV'en, og dens muligheder.



COMPUTER HOTLINE 91



Da Amiga CDTV'en har indbygget CD-ROM, kan den uden videre også afspille musik-CD'ere. Har CD'en også en sort label på (se billedet), er der samtidigt grafik og tekst på!

Commodore CDTV kr. 7000

CD-ROM konference i London

Hvis du hører til typen der bliver helt eksalteret hver gang du hører ordet CD-ROM, så bliver CD-Messen i London i maj måned 1991 helt sikkert det rene slaraffenland.

CD-ROM Europe '91 Exhibition and Conference hedder udstillingen/messen, og den foregår på Novotel i London den 21-23 Maj.

På showet udstilles alle de seneste CD-ROM udgivelser, nyt hard- og software, samt udviklingsredskaber og relaterede produkter inden for emnet.

Hvis du allerede nu er ved at drukne i mundvand, kan du kontakte Agestream på nummeret: 009 44 7033 60535

Apropos CD-ROMprodukter til Amiga er det ikke kun England og USA, der har travlt med at udvikle nye publikationer. Ifølge Commodore i Danmark er der også indtil flere danske publikationer under udvikling, men hvad de hedder og kan, er endnu uvist.

Nyt professionelt billedsystem

Et af de mest spændende firmaer, der producerer både hard- og software til Amiga er uden tvivl ASDG. Og som du sikkert husker, testede vi The Art Department for et par numre siden. Nu er efterfølgeren imidlertid kommet, kaldet Art Department Professional. Vi taler dog stadigvæk 24-bit billedhåndtering.

Du kan her ved hjælp af forskellige load- og savemoduler, konvertere til og fra de fleste Amiga og ikke-Amiga (både PC og Macintosh) billedformater. Det er desuden muligt at tilslutte stort set alle typer eksterne billed-hardwareenheder.

24 bit billeder i Art Department Professional råder over en palette på ikke mindre end 16.7 millioner farver.

De mest oplagte købere af Art Department Professional er brugere af desktop systemer, video- og lysbillede produktioner samt computerkunstnere. Programmet har AREXX support, og kan konvertere billeder om til et format, som den længe ventede Videotoaster, kan gøre brug af.

Art Department Professional koster kr.1995, og det importeres af:

Nikita Data A/S
Tlf: 7565 3644

Bedre garanti hos BMP

En sur ting som de fleste computer-ejere sikkert kender til, er når din computer, printer eller lignende går i stykker efter et år og 2 dage, hvor garantien lige er udløbet. Det laver BMP nu om på ved at give 2 års garanti på alle deres produkter (på nær Turbo joysticks), så nu varer det i det mindste 2 år og 2 dage før dine ting går i stykker. Nej, spøg til side, det er da en helt fin ide, og vi kan jo bare håbe at der er nogle af de andre forhandlere der følger trop. Hos BMP udtaler de: "Grundten til at vi har forlænget garantiperioden er, at vi gerne vil give vore kunder sikkerhed mod lavprisprodukter af dårlig kvalitet".

BMP Data
Industrivej 19
3320 Skovinge
Tlf: 42 28 87 00
Fax: 42 28 82 55

star

Alle starprintere leveres med kabel, dansk manual, farvebånd.
 STAR LC-10 144 tegn pr. sekund . 1.695,-
 STAR LC-20 180 tegn pr. sekund . 1.995,-
 STAR LC-10 Colour . 2.495,-
 STAR LC-200 Colour 225 tegn . 2.995,-
 STAR LC-24-10 . 2.995,-
 STAR LC-24-200. 24 nåle, . 3.695,-
 STAR LC-24-200 Colour . 4.495,-
 CANON BJ-10e Jet Ink (utrolig flot skrift) . 4.264,-
 Arkføder til alle LC printere fra . 1.090,-
 Parallelt interface til NL-10 incl. kabel . 1.695,-
 Farvebånd til alle STAR modeller. (God pris) . ring!!!
 Commodore MPS1550 colour, ny model . 2.495,-
 Commodore MPS 1230 . 1.695,-

Vi yder 2 års garanti på
 STAR LC-20 samt LC-200 serien.

A590 - fremtidens

Harddisk til Amiga 500

A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførsels-hastigheden op på 2,4Mb/sek.

Et fordelagtigt
 valg til din A500. **3995,-**



HUSK AT...

...Banzhaf gi'r dig altid
 de bedste priser
 - ring og hør den bedste pris
 på netop dit ønske!!!

Disketter



Vi importerer selv alle disketter direkte fra fabrikkerne - derfor de lave priser.
 Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager.
 Ring og hør laveste dagspriser!!!

100 stk. 3,5" disketter til
 Amiga kun kr. 399,-

Diskbox m. lås til 100 stk. 84,00
 Rensdisketter fra 49,00

Commodore Amiga 500 + PHILIPS farveskærm

CM 8833-II incl. kabel, 3 spil og Joystick.

Kæmpetilbud
 Nu Kun: **6.695,-**
 ...også tilbud på andre pakkeløsninger!

Månedens super-tilbud

512Kb Ram
 udvidelse
 m/ur backup,
 afbryder
 kr. 399,-

Banzhaf har alt til din Commodore - og særdeles gode priser!

MaxiMem ram

...den ægte ramudvidelse!!!

Ramudvidelsen der meget let kan udvides til en fornuftig penge.
 Plads med nu 2,5Mb intern ram, eller 1Mb Chip-Ram og 1,5 Fast-Ram
 MaxiMem 1,8 Mb, 512 Kb monteret kr.: 795,-
 1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapt. 1195,-
 Gary eller CPU adapter 348,-
 512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up 395,-
 512 Kb ram til MaxiMem + A590 Harddisk 295,-
 8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret 1995,-



Diverse

Interword tekstbehandling (DK) 895,-
 Philips farvemonitor CM 8333 II til Amiga 2395,-
 Multiplayerkabel 248,-
 Joystick fra 99,-
 Joystick m/auto-Fire 198,-
 Formstøbt støvlæg til A500 99,-
 Kickstartromskifter 295,-
 Kickstart ROM 1,2 eller 1,3 250,-
 Workbench sæt 1,3 238,-
 Mousemåtte fra 69,-
 Bootselector (DF 0 - DF 1) 148,-
 Rejsebox til 10 disketter fra 39,-
 Modem 2400 Baud med software 1695,-
 Action Replay ver. 2, med dansk manual 1195,-
 Alcotini Soundsampler 795,-
 Creative Sound Systems - sampler 895,-
 Smart Sound - sampler 398,-
 Mousemaster 398,-
 Amigabøger på dansk eller engelsk fra 198,-
 4 playerkabel til Kick off 2 298,-
 Philips TV tuner (se fjernsyn på CM8833) 995,-
 Action Replay 2 til Amiga 2000 1295,-
 Spil til Amiga fra 99,-

Amiga 2000

+ udstyr til 1/2 pris!!!

*Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse.
 Husk, at medbringe dit studiekort
 Ring og hør nærmere!!!!



Amiga drev

3,5" SENATOR eller Master 3A-1 **995,-**
 Med afbryder, bus, støvklap og 70 cm. kabel. Meget hurtig accessid.
 3,5" drev, til A2000 **1095,-**
 3,5" Golden image drev m/ display **1195,-**
 5,25" drev 40/80 **1295,-**
 5,25" Master 5A-1, **1695,-**
 (incl. strømforsyning) + 40/80 sporomskifter
 3,5" low Cost drev **795,-**

Vi leverer til hele Norden. Levering inden 48 timer i DK.
 Priser er incl. moms. Forbehold for prisændringer og trykkefej.

...Banzhaf sælger også på postordre - Ring eller Fax. din ordre - og vi vil lev. din bestilling inden 48 timer!

Ny smart Amigamus! - den bedste mus! ifølge stor-testen i Computer nr. 5-90

JIN-MOUSE er navnet på denne 'nye' og meget præcise mus til din Amiga.
 Den har holdbare microswitches og en opløsning, der svarer til ca. 290 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil.
 Leveres med en smart mus-måtte.

kun: 295,-



"Optisk" mus i høj kvalitet med specielmåtte

En utrolig præcis mus uden kugle. Holder væsentlig længere end en almindelig med kugle.
 Anbefales hvis man bruger computeren til andet og mere en leg. ...Specieltilbud før: 895,-
 Nu kun 595,-

Før 895,- Nu 595,-



Tlf.: 45934411
 Fax.: 45934407

BANZHAF
 datamedier a/s

Lynghv. Torv 10 · 2800 Lynghv. Giro 7 52 51 33

COMPUTER HOTLINE 91

Superchekket grafikkort



Fra The Amiga Centre Scotland kan du, såfremt du er velbeslået nok, få et 32 bit grafikkort ved navn Harlequin, der laver 24 bit billeder. Man budgetterede oprindeligt med en pris på omkring 700 engelske pund, men du må desværre regne med at slippe 1400-1800 pund i stedet. Så får du til gengæld også farver og en opløsning der vil noget. Den maxi-

male opløsning er 910x576, og så kan kortet bruges både i PAL eller NTSC. Med op til 4 MB video-ram på kortet, er der også sørget for rimelig plads at arbejde med.

Harlequin passer ned i en A2000 eller A3000's 100 pin Zorro slot, og der

er ingen forlydende om en kommende A500 eller A1000 version.

For at gøre brug af kortet,



bør du være opmærksom på, at en almindelige 1084 monitor ikke formår at vise skærm-billeder i en kvalitet, der er høj nok.

Ønsker du at høre nærmere om Harlequin bør du henvende dig hos:

Amiga Centre Scotland
Tlf. 031 557 4242

Amigamesse i Berlin

Hvis du gerne vil have et første-håndsidtryk af, hvad der rør sig i Amigaverdenen netop nu, er et hurtigt smut forbi Amiga '91 Berlin Computer Show ganske givet en god ide.

Messen vil finde sted ved "Ausstellung-Messe-Kongress-GmbH" (AMK) den 25-28 April 1991.

Der kommer mindst 80 forskellige udstillere i det ikke mindre end 5000 kvadratmeter store udstillingscenter. Blandt de officielle sponsorer bag messen, står blandt andet Commodore og det tyske AMIGA-Magazin/M&T.

Den første dag (torsdag den 25.) er kaldt en Industri Dag, og den er specielt tilegnet eksklusive gæster fra computer relaterede virksomheder, såsom forhandlere, distributører, grafikere, undervisere osv.

Fra den 26-28 April kl. 9.00-18.00 vil messen være åben for almindelige dødelige Amigaentusiaster.

Billetpriserne ligger på 35 DM for gæster den 25. April, 12 DM for studenter, 17 for voksne. Ved køb af billetter ligger prisen på 10 DM for studerende og 15 DM for voksne.

Adressen er:

Asustellungs-Messe-Kongress-GmbH
Messedamm 22
D-1000 Berlin 19
Tlf. 009 49(030) 30 38-0



COMPUTER HOTLINE 91

Giv din A500 et proff look

En lidt irriterende ting ved designet af A500, er at du ikke kan stille monitoren oven på computeren. Samtidig er maskinen så dyb, at du næsten skal have en kikkert frem, hvis du stiller monitoren bag maskinen (stort set, red).

Det problem kan nu løses me-



get let med Smart-Stand, der ud over at hæve din monitor op i øjenhøjde, rykker den så tæt på at du næsten skal vende ovennævnte kikkert om, for at kunne se hele skærmen. Derudover er der plads under Smart-Stand til strømforsyning og andet ledningsrod, så du kan give din A500 et mere professionelt udseende og spare en masse bordplads.

BMP Data
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf: 42 28 87 00
Fax: 42 28 82 55

Skift musen ud med en lypsen

Hvis du tegner meget, eller bare er lidt træt af at køre rundt med musen var det måske en ide med en lypsen. Den gør dig nemlig i stand til at tegne direkte på skærmen i f.eks. Deluxe Paint. (Det kan man da også med en tusch til 20 kr!?). Lyspenen koster 798 kr.

BMP Data
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf: 42 28 87 00
Fax: 42 28 82 55

Ny version af Bars and Pipes

Som du måske husker, testede vi for nogle måneder siden MIDI-sequencerprogrammet Bars and Pipes, og det er nu på vej i en



Amigaen hjælper kommende piloter

I England er et simulationsprogram, der simulerer skoleflyene Chipmunk og Cessna, netop blevet udviklet. Med Light Aircraft Simulation følger rigtige cockpit-fodpedaler og styrepind, og det er således meningen, at kommende piloter ved brug af programmet skal spare dyre træningstimer. Producenten, RC Simulations hævder, at du ved hjælp af programmet kan spare op til 10 timers flyvetid, så de 45 pund pro-

grammet koster, er hurtigt tjent ind.

Lufthavnene i programmet er også helt autentiske, og checklister samt procedurer er ligeledes helt identisk med dem der bliver brugt i den rigtige træning.

Da det eneste rigtige sted for et Cessna fly efter vores mening er på Teknisk Museum, bringer vi i stedet et billede af de fly vi ser frem til RC Simulations inkorporerer i deres næste version af programmet...

forbedret udgave med efternavnet "Professional". Programmet indeholder bla. en integreret node-editor, som ikke findes i andre sequencing programmer, og der er også en såkaldt "event list editor". Den sætter dig i stand til at redigere alle dine MIDI-data i tekst-form, som er klart det hurtigste. Ved hjælp af det nye MixMaestro modul, kan du også lave grafisk editering af instrumenterne og ifølge Blue Ribbon, der udgiver Bars and Pipes Professional, er programmet bedre end alle andre sequencerprogrammer, men det kunne man jo også forvente at de ville sige. Vi har ikke set programmet i Danmark endnu, men prøv at kontakte:

ESD, tlf.: 86166111

Endnu et DTV program

Det vimler efterhånden med DeskTop Video programmer, og sidste skud på stammen er Video Caption Designer, der som navnet antyder kan bruges til at lægge tekst på videooptagelser ved hjælp af et genlock. Programmet indeholder over 50 transitions,

dvs. effekter til at skifte fra en tekst til den næste og vi kan bare nævne Pan, Wipe, Zip, Blind og Reveal for at give dig en smagsprøve. Programmet kommer fra Maze Technology, og de har gjort sig meget umage med at opnå helt blød scrolling af både rulletekster og vandrette "krybetekster". Programmet kræver 1 MB RAM, og kommer til at koste omkring 3000 kr.

Maze Technology
Zenith House
210 Church Road
Leyton E10 7JQ
England
Tlf: 009 44 81 556 5620

Smart lydsystem

Hvis du skal lave professionelle lydeffekter må man nok indrømme, at en billig Amigasampler ikke rigtig er nok. Derfor er firmaet Sunrise på vej med to kort til A2000/3000, der giver dig mulighed for hhv. 12 og 16 bit sampling med op til 44 KHz sample rate. På kortene er der egen mikroprocessor, RAM, MIDI interface og højkvalitets lowpassfiltre til at fjerne støj. Der følger også et specielt program med kortene,

så du kan køre dine samples direkte ned på harddisk, og på den måde lave flere timers uafbrudt soundtrack, hvis du ellers har plads på disken. Kortet understøtter de såkaldte "time code" signaler, der muliggør præcis synkronisering med videooptagelser, og gør derfor systemet ideelt til at klare lydsiden af Desktop Video, da du med 16 bit versionen kommer op på siden af CD kvalitet. Det varer dog et stykke tid, før kortene kommer på butikshylderne, for systemet er langt fra færdigudviklet. Hvis du er nysgerrig, kan du høre mere hos:

SunRize Industries
2959 Winchester Blvd.
Suite 204
Campbell, CA
95008 USA
Tlf: 0091 408 374 4962

Ny RAMudvidelse til A500

SuperPowermem 1.5 MB er det yderst beskedne navn på en ny RAMudvidelse til din Amiga 500. (Hvorfor er der dog ikke nogen der kan kalde deres produkt for minislattenmem 7K eller noget i den stil bare for variationens skyld?).



Den SuperPowermem 1.5 Megabyte giver som du måske nok kan regne ud, mulighed for at udvide op til 1.5 megabyte, men kommer i standardversionen dog kun med de normale 512 K monteret. Så får du dog også en Gary adaptor og ur med batteribackup med i købet. SuperPowermem kræver Kickstart 1.3 for at fungere.

Pris: 998 kr incl moms.
BMP Data
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf: 42 28 87 00
Fax: 42 28 82 55

TØR DU ANDET



... end at købe dit computerudstyr hos BMP-Data, der som de eneste i branchen yder 2 (TO!) års garanti på langt de fleste produkter??? Tilmeld får du hos BMP-Data 8 dages fuld returret og 30 dages ombyttningsret, og både før og efter købet kan du benytte den gratis teknikerbistand. Denne service får du kun hos os, fordi vi udelukkende sælger kvalitet, og vi ved, hvad vi har med at gøre. Efter mere end 6 gode år i hjemmecomputerbranchen er vi en af de mest pålidelige leverandører, du kan vælge - TØR DU ANDET???

Velkommen hos BMP-Data! - Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler.

CARTRIDGES - STÆRK LAKRIDS

ACTION REPLAY II til Amiga 500 seneste vers.

- Soundtracker lyd-ripper
- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere arbejde med diskrevet
- Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekrivir vort særlige informationsark herom
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spil og slow-knap
- 4 x hurtigere load også uden AR
- Effektiv virus-detektor
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disassembler
- Hugger let lyd og billeder
- 2 års garanti
- Nyredigeret dansk manual

DANSK MANUAL

1198,-

ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

- Testvinderen i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freeze-kopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbo
- 15 x hurtigere bånd-turbo
- Finder selv snydepokes
- Spritekiller, sprite-bytter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere - køb det og prøv det med 14 dages fuld returret!

798,-

A500 RAMUDVIDELSER

POWERMEM 512K

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500.
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigste store programmer.
- Nyligste teknologi med MEGABIT-kredse, derfor yder vi 2 års garanti.
- Meget lille og handy udgave.
- Med aftagelig afbryder.

FLØT KVALITET

Uden ur **kr. 478,-** Med ur **kr. 498,-**

POWERMEM 1,5 MB

Den nye prisbillige kvalitets RAM-udvidelse i MAXI-størrelse. Kan udvides i trin af 512 kB. Sættes blot i bunden af Amiga 500. Indeholder ur med batteri, back-up og afbryder. Kræver Kick-Start 1.3.

Gary-adaptor medfølger gratis! (værdi kr. 348,-)

Med 512 kB (INCL. GARY-adaptor) **898,-**
Med 1 MB (INCL. GARY-adaptor) **1227,-**
Med 1,5 MB (INCL. GARY-adaptor) **1556,-**
4 løse RAM-kredse (512 kB) **329,-**

MaxiMem 2 MB

NU MED 1 MB CHIPMEM

Den ægte danske 2 MB ramudvidelse, der blot monteres i bunden af Amiga 500. Med ur/batteri back-up og aftagelig afbryder. Kan udvides i trin af 512 kB.

TRIN 1: ½ MB. Ingen yderligere foranstaltninger nødvendige.

TRIN 2: 1 MB. Gary adaptor og 4 RAM kredse monteres.

TRIN 3: 1,5 MB. Yderligere 4 RAM-kredse monteres.

TRIN 4: 1,8 MB. Igen monteres 4 RAM-kredse.

TRIN 5: 2 MB. CPU adaptor monteres.

CPU-adaptor og BIG-FAT AGNUS er ved alle trin en forudsætning for 1 MB chipmem.

Maximen med 512 kB **kr. 848,-**

Gary-adaptor **kr. 348,-**

CPU-adaptor **kr. 398,-**

4 RAM-kredse (512 kB = 0,5 MB) **kr. 329,-**

Rabat gives ved samlet køb - RING!

TILBUD: Med 1,8 MB og GARY-adaptor kun **kr. 1998,-**

INDBYGNINGSKASSE

SMART-STAND

Smart-Stand gør det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrod placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord, og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC. Smart-Stand er dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprøjtelakeret i den rigtige Amigafarve.

kr. 298,-

succes'en fortsætter

AMIGA VIDEO DIGITIZERE

DELUXE VIEW testvinderen i Tyskland

Den nye, smarte farve-digitizer fra Tyskland, der laver prisklassens flotteste billeder.

- Digitaliserer i alle modes: LO-, MED-, HI-res og Interlace.
- Digitaliserer i 4096 farver af en palette på 16 millioner.
- Problemløst skift mellem s/h, farve og alle grafikmodes uden ny digitalisering, det hele beregnes i programmet.
- Hidtil bedst sete digitizer software med enkel betjening.
- Gemmer alle billeder (også HAM) som IFF eller ILBM.
- Ved farvedigitalisering fra farvekamera eller alm. videobåndoptager kræves en RGB-splitter. Ring for nærmere information herom.



kr. 1998,-

SUPERTILBUD: Deluxe View + RGB splitter. Samlet normalpris: 3496,-. Nu får du hele sættet med kabler for

kr. 2998,-

TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange landes tegnsæt indbygget, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/ssek.
- SOFT TODAY beskrev denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.

Commodore MPS1550C **kr. 2598,-**

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekrivir gratis skriftprøve!

REVOLUTIONERENDE NYHED

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot - en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter sværten direkte på papiret, derfor skriver printeren smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution:

Commodore MPS1270 kun **1998,-**

Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi **kr. 342,-**) - Rekrivir gratis skriftprøve!

SMARTSOUND Stereosampler

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (samplerate op til 100 kHz).
- Gem lydene på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.
- 2 års garanti.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,-. SÅDAN.

Incl. kabel og stereo-software **kr. 398,-**



AMIGA

3,5" diskdrev

Lækkert lydfuldt drev med alle luxus-features, se bare her:

- Metalkabinat
- Afbryder
- Videreført bus
- Støvknap
- Langt kabel
- 2 års garanti
- Meget lille

Prisen er kun

998,-

Kan også fås som 5,25" m/strømforsyning

kun **1498,-**



GRATIS RENSE-DISK MEDFØLGER

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os - medlem af de Forenede Kvalitetsudbydere's garantifond.

BMP-DATA Industrivej 19 3320 Skævinge 42 28 87 00 FAX: 42 288 255 Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:	MIN ADRESSE ER:
STK.	KR. NAVN:
STK.	KR. GADE, NR.:
STK.	KR. POST NR.:
STK.	KR. BY:
STK.	KR. TLF. NR.:

BETALING ☐ Check vedlagt ☐ Pr. efterkrav + porto kr. 20,- (kr. 20,- og gebyr (kr. 25,-) IALT tillægges kr. 45,-

FØLGENDE ØNSKES ☐ AMIGA KATALOG ☐ GRATIS TILSENDT: ☐ C-64 KATALOG ☐ INK-JET-printer

SKRIFTPRØVE PÅ ☐ FARVEPRINTER MPS1550C ☐ INK-JET-printer MPS1270

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - Ring!

Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

NYT LIV I 64'EREN

Mange har talt om, at 64'eren var ved at dø. Men nu tyder alt på, at Commodores nye spillekonsol redder 64'erens liv, og samtidig revolutionerer hele markedet for computer-spil. Læs her, hvorfor disketter og bånd snart er håbløst forældede...

Af Søren Bang Hansen

For at forstå baggrunden for det, der nu sker, er det nødvendigt først at gå nogle år tilbage i tiden - nærmere bestemt til slutningen af 70'erne, hvor de første hjemmecomputere kom frem.

"Hjemmecomputere" er måske så meget sagt, for de maskiner, vi her taler om, havde intet tastatur, og man kunne heller ikke købe programmer til dem. Man måtte tage til takke med de spil, der allerede var indbygget i systemet. Man kaldte dem "tv-spil", fordi apparatet var beregnet på at blive sluttet til familiens fjernsynsapparat. De indbyggede spil var gerne noget med en hvid streg og en firkantet bold - to streger, hvis det gik vildt til...

Men uanset hvor simple disse tv-spil virker set med nutidens øjne, så var det dem, der gav startskuddet til hele udviklingen inden for elektronisk underholdning i hjemmet. Uden dem havde der ikke været nogen Commodore 64, ikke nogen Amiga, og heller ikke (gisp!) noget "Det Nye Computer". .Ere være tv-spillenes minde!

Men selv om folk straks blev "hooked" på denne nye form for underholdning, blev de selvfølgelig også hurtigt trætte af de indbyggede spillets begrænsninger. Og her kommer Atari ind i billedet med deres "VCS 2600" tv-spil. Jo, jeg ved godt dette er et Commodoreblad, men netop Atari var faktisk den helt store pionér inden for computerspillets udvikling - det mest slående eksempel på Ataris store betydning er måske, at VCS'ens joystick-standard den dag i dag er repræsenteret bag på både Amiga og C64. Atari's VCS 2600 var nemlig det første "ægte" tv-spil, der virkelig slog igennem. Grafikken var i farver, og frem for alt kunne man købe ekstra spil til "dyret" i form af eksterne "CART-RIDGES" - nogle små moduler, man stak ind i en dertil indrettet port i maskinen. Så snart man tændte for strømmen, var spillet inde i hukommelsen, helt uden ventetid.

Farvel og goddag

I starten af 80'erne vandt computerne indpas - på tv-spillenes bekostning! Nu skulle der være tastatur på, og spil var nok. Ord som "Peek" og "Poke" fløj gennem stuerne i de danske hjem, hvor man spændt udforske-

Cartridges var på vej ud - bånd og disketter var på vej ind. Denne udvikling kan følges på 64'eren, hvor de allerførste programmer faktisk var på cartridge. Garvede Commodore-freaks får måske nostalgiske tårer i øjnene, når jeg nævner titler som "Lunar Lander", "Radar Rat Race og "In-

Og dermed fulgte en lang række problemer for brugeren! Den frygtede "LOAD ERROR" behøver nok ikke nogen nærmere præsentation, og som vi om lidt skal se, er den ikke det eneste problem, som cartridge-teknologien løser.

Men hvorfor holdt softwarehusene op med at udgive programmer på cartridge? Svaret på det spørgsmål handler mest om kroner og ører. En cartridge er dyrere at producere end et bånd eller en diskette, og da konkurrencen også i de dage var benhård, valgte softwarehusene simpelthen den billigste løsning. Et valg, som mange af dem sikkert fortryder bitterligt i dag!

For mens det er så godt som umuligt at kopiere en cartridge, så blev netop piratkopiering hurtigt en enorm belastning for den bånd- og diskette-baserede computerindustri. I løbet af 80'erne gik mange softwarehuse ned med et brag (kan I huske Imagine?), og entusiasmen fra det store computer-boom først i 80'erne begyndte så småt at ebbe ud.

I slutningen af 80'erne kom beviset for, at historien af og til har det med at gentage sig selv: De cartridge-baserede tv-spil vendte frygteligt tilbage - denne gang under navnet "spillekonsoller". Specielt Nintendo opnåede en fænomenal succes med deres "NES" konsol, som i dag er verdens mest udbredte spille-computer (for det ER jo en computer - selv om den ikke har noget tastatur).

Lige pludselig fik alle travlt med at lave konsoller: PC Engine, Lynx, Gameboy, Megadrive... for nu bare at nævne en brøkdel af de mange nye maskiner. Og store softwarehuse som Activision og Psygnosis har nu meddelt, at de formentlig snart går over til udelukkende at lave konsol-spil. De mener at have set skriften på væggen: Konsoller er fremtidens computere, i særdeleshed 64'eren, er ved at dø.



I spillene til C-64GS'en ligger en ROM, inde i kapslen som sættes direkte ned i konsollen. Kapslen fungerer også på en almindelig 64'er.

de de nye maskiner: Først Sinclair's ZX80 og Spectrum, men Commodore var også fremme med deres VIC 20 og selvfølgelig Commodore 64.

ternational Soccer". Men efter kort tid blev så godt som alle C64-programmer udelukkende udgivet på kassettebånd og/eller diskette.

Grænserne udviskes

Det er selvfølgelig ikke noget, computerfabrikanterne bryder sig om at høre, så for at imødegå de dystre profetier, har de lagt en slagplan. Strategien er enkel: Slå konsollerne med deres eget våben. Og løsningen ligger lige for: Computerne må selv blive til en slags konsoller!

Amstrad har allerede lanceret konsoludgaver af deres gamle hjemme-computere. Atari, der jo er "grand old man" på området, har også noget i ærmet. Nok så interessant er det imidlertid, at selv Commodore - der jo traditionelt af alle kræfter har forsøgt at distancere sig fra deres "spil-image" - nu er hoppet med på vognen. CDTV'en kan (med lidt god vilje) karakteriseres som en slags "Amiga-konsol", og frem for alt er den nye C64-konsol udtryk for en klar erkendelse af, at Commodore 64 længe har været en ren spille-computer. Velkommen til den virkelige verden, Commodore!

Men lad os nu tage et kig på vidunderet....

C64 Games System

C64-konsollen (fremover "GS'en") er kort foralt en 64'er uden tastatur. Indvendigt er maskinen ens, bortset fra at man har droppet noget overflødig ROM. Når man tænder for GS'en viser skærmen blot en besked om, at man skal smække et cartridge i maskinen - lidt i stil med Amiga's start-up billede (det med workbench-hånden).

Hvis du har en almindelig Commodore 64, og har fået den inden for de sidste 4-5 år, kommer det her måske som lidt af et chok: Prøv engang at kigge på bagsiden af din computer. Helt ude i højre side sidder en rektangulær port. Det er cartridge-porten, og den betyder, at du kan anvende alle de nye cartridge-spil, der bliver lavet til GS'en på din gamle 64'er!

De to maskiner er fuldt kompatible med hinanden, og netop dette er GS'ens trumfkort i konkurrencen med alle de andre konsoller. Der er jo solgt millioner af 64'ere, så softwarehusene løber ingen større risiko ved at udvikle cartridge-spil til GS'en - kundebaseren er allerede installeret.

Ocean er uden tvivl det softwarehus, der er længst fremme med udviklingen af C64 cartridge-spil, men andre store spilfirmaer står på spring. Det er kun et spørgsmål om tid, før C64-markedet bliver oversvømmet med cartridge-spil, og mange titler vil endda KUN blive udgivet på cartridge.

Og hva' så?...

Hvilke konsekvenser vil denne udvikling få for C64-ejerne? Perspektiverne er mildest talt interessante! Der er både gode og dårlige nyheder set fra forbrugers synsvinkel, så lad os starte med den dårlige nyhed:

Spillene bliver dyrere! Softwarehusenes produktions-omkostninger vil stige, og det vil nødvendigvis give sig udslag i prisen. Det var som sagt de høje omkostninger, der i 64'ens barndom skræmte softwarehusene væk fra cartridges. Men med den nye

konsol har de fået et potentielt marked af nye brugere, der ganske enkelt ikke har noget alternativ.

Desuden har tekniske landvindinger inden for cartridge-teknologien betydet, at omkostningerne nu er ned i et leje, der burde være acceptabelt for både softwarehuse og forbrugere. Oceans cartridge-spil koster 19,99 pund, hvilket herhjemme svarer til 295 kr. Andre softwarehuse som System 3 er mere forsigtige og annoncerer

ligner? Bered jer på de gode nyheder!...

For det første er loade-tid blevet et nærmest ukendt begreb. Spillene ligger i hukommelsen i samme øjeblik, du tænder for computeren. Samtidig er cartridges både "smartere" og mere holdbare end disketter og bånd.

For det andet har firmaer som Ocean nu udviklet teknikker, der gør det muligt at gemme en hidtil uhørt stor datamængde i en enkelt car-



C64 Games System er en almindelig C64'er, blot uden tastatur.

Loade-tid er nærmest blevet et ukendt begreb, og spillene ligger i hukommelsen i samme øjeblik, du tænder for computeren, via den smarte cartridge-teknik.

med en pris på 375 danske kroner. Det er lige så meget som for et Amigaspil, men det er stadig billigere end spillene til de konsoller, GS'en konkurrerer med.

Hvad får man så for de ekstra skil-

tridge. Mens de "gammeldags" cartridges havde en kapacitet på 128K, vil de fleste softwarehuse i dag anvende cartridges med hele 256K. Og det behøver ikke engang at stoppe her: Commodore sælger GS'en sam-

men med fire spil, der ligger på en special-udviklet cartridge, som rummer hele 512K - det er en halv megabyte, og altså lige så meget som Amigaens samlede hukommelse! Og så udnytter disse spil ikke engang systemets fulde potentiale, der er 16 megabits - eller næsten 2 megabyte!!

Spil-revolution

Der er endnu ingen, der har set, hvad 64'eren virkelig duer til. Man kan sige, at softwarehusenes fiksering på bånd og disketter har holdt 64-spillene på et kunstigt lavt niveau. Med de nye cartridge-spil er der skabt mulighed for, at 64'ens potentiale endelig kan blive udnyttet fuldt ud. Ganske vist skal programmørerne til at lære sig selv nogle nye tricks, men 64-ejerne (og selvfølgelig også de nye GS-ejere) er i deres gode ret til at forlange noget ekstra for den ekstra merpris.

Hvad er det så for ændringer, man kan forvente at se i spillene?

I første omgang vil der nok mest være tale om kosmetiske forbedringer. Der bliver plads til mere grafik, og ikke mindst præsentationen (mellemskærme, animationer osv.) vil nok blive meget betydeligt op. Samplet musik og tale er en anden interessant mulighed.

Multi-load mæretidtet skulle nu være en saga blot. Det er noget, der virkelig vil kunne mærkes i et spil som "Summer Games".

Endelig bliver det nu muligt at konvertere spil, som førhen var forbeholdt Amigaen. Et spil som "Shadow of the Beast" ville være helt utænkeligt på 64'eren uden cartridge-teknologien.

Piratsikring

Man kan som nævnt ikke umiddelbart kopiere et cartridge-spil, sådan som det er tilfældet med et spil på bånd eller disk. Og bl.a. på grund af spillenes imponerende størrelse lader det sig heller ikke gøre at kopiere dem fra cartridge til diskette. Piratkopieringen skulle hermed være udyddet!

Mange vil sikkert anse dette for noget negativt, fordi de ikke længere har adgang til billige eller gratis piratkopier. Men tænk på, hvad alternativet var: 64'eren var jo ved at dø! Det var kun et spørgsmål om tid, før softwarehusene helt holdt op med at udvikle spil til den. Nu har de ikke længere nogen undskyldning for at fortrække Nintendo frem for Commodore 64!

Desuden har man jo lov at håbe, at den øgede indtjening softwarehusene får som følge af den begrænsede kopiering, med tiden vil give sig udslag i lavere forbrugerpriser. Det er en logisk, men nok alligevel lidt naiv, tanke. Mere sandsynligt er det vel, at spilfirmaerne investerer pengene i udvikling af endnu bedre spil - og det er vel i grunden heller ikke så galt...

Hovedsagen er dog, at alle forudsætninger nu er til stede for, at der igen kommer liv i 64'eren - den gamle "brødkasse", som havde det ene ben i graven, men nu står over for en lovende renæssance.

I kan godt begynde at støve jeres cartridge-porte af!

CARTRIDGE BUYERS GUIDE



Navy Seals: Nyt cartridge-spil fra Ocean, der virkelig udnytter 64'ere's grafiske potentiale!

Der er som sagt allerede en del "gamle" cartridge-spil i omløb, men de er svære at skaffe. Nok så interessant er det, hvad vi kan vente at se i forretningerne i den kommende tid. Her er 10 spil, som det i hvert fald er værd at holde øje med!

Bloodwych

Mirrorsoft har længe ønsket at konvertere dette populære rollespil til 64'eren. Nu gør de det!

Chase H.Q. II

Måske bedre kendt som "Special Criminal Investigation". Spillet er ude nu, og vi har såmænd også allerede anmeldt det. Se andetsteds!

Kick Off

En religion på Amigaen - en skuffelse på 64'eren. Måske bliver cartridge-udgaven bedre?

Navy Seals

Oceans film-licens er fyldt til (lidt over) randen med lækker grafik og smerte præsentations-skærme. Ude mens du læser dette!

Power Play

En imponerende kompilation med tre af de bedste spil, der nogensinde er lavet til 64'eren: Stunt Car Racer, Rick Dangerous og Microprose Soccer - alle på en cartridge!

Robocop 2

Et af de første spil i Oceans cartridge line-up. Skulle være på linje med Amiga-udgaven, som vi allerede har anmeldt.

Rick Dangerous 2

Manden med hatten er tilbage - denne gang uden HAT, men til gengæld blev spillet et HIT, da de testede det til Amigaen...

Shadow of the Beast

Ocean har løst rettighederne til C64-versionen af denne Psygnosis-klassiker, der ville være ren utopi på bånd eller disk. Grafikken er et syn for guder!

Starglider II

Endnu en gammel Amiga-kending. Udfyldt 3D-vektorgrafik har aldrig været 64'ere's forte, men på cartridge ser alt jo noget anderledes ud...

Ultima VI

Ingen havde troet, at Origin's gigantiske rollespil nogensinde skulle dukke op på 64'eren. Eller for nu at bruge en lettere omskrivning af et kendt Amiga-slogan: Only the cartridge makes it possible!

QuickShot[®]

by Bondwell



**QS-123
WARRIOR**

"QuickShot tilbyder det mest komplette udstyr af joystick til computere på det danske marked. Modellerne passer til de mest populære spillemaskiner og til enhver spilletype. Og ligegyldig hvilken model du vælger, kan du være sikker på, at du får det joystick, som lever op til de forventninger, som du må have til udformning og kvalitet. Det er ikke uden grund, at QuickShot er det største navn inden for joystick."



**QS-129 F/N*
FLIGHTGRIP 1/2**

THE NEXT GENERATION



**QS-127
STARFIGHTER 1**

QuickShot
20,000,000
JOYSTICKS SOLD WORLDWIDE



**QS-130 F/N*
PYTHON 1/2**

**QS-135
PYTHON 3
(Kun Nintendo
og Sega)**



**SQ-136
PYTHON 4
(Kun Nintendo
og Sega)**



**QS-128 F/N*
MAVERICK 1/2**



**QS-131
APACHE 1**



SuperSoft

86 19 32 44

erhvervs nærmeste forhandler

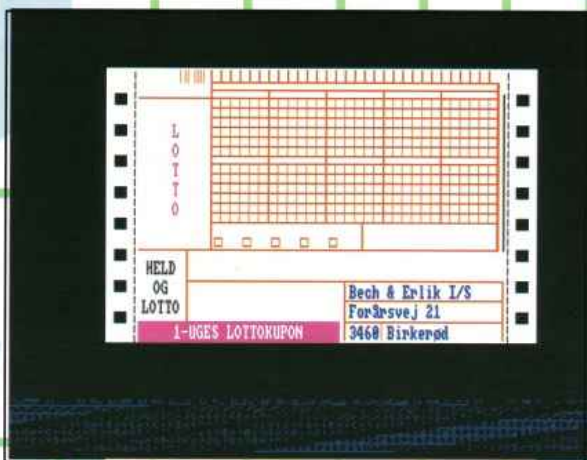
Nu muligt med Amiga: Tip en 13'er og vind i LOTTO

For over halvandet år siden testede vi Tipsprogrammet Amigatips II. Nu er der kommet en ny og bedre version III, og samtidig får du også et Amigalotto-program med i købet. Hele herligheden fås tilmed til en væsentlig reduceret pris.

Af Claus Leth Jeppesen

Lad din Amiga tjene penge til dig" står der uden på programpakken fra det danske softwarefirma Bech & Erlik. Med det slogan menes der, at du med din Amiga som redskab, kan gå på jagt efter tips- og lottomillionerne. Spørgsmålet er så, om du er bedre rustet med Bech & Erliks Amigatips og Amigalotto-program. Svaret er både ja og nej.

Med Amigatips III får du nemlig adgang til nogle ret komplicerede systemfordele, som du ikke engang kan bestille hos selv de største datatips-forhandlere i landet. 13'eren rykker altså nærmere. Til gengæld kan du i sagens natur ikke forvente, at opnå nogen ekstra fordele ved Amigalotto-programmet. Det skyldes, at der simpelthen ikke er noget at vinde ved bestemte systemer, når alle numre har præcis samme sandsynlighed for at blive udtrukket. De må nødvendigvis være lige gode.



Hvad får du for pengene?

Programpakken består af en 70 siders lang manual, der gennemgår både Amigatips- og Amigalotto-programmet. Desuden følger der 4 disketter med, hvorpå du finder de 2 programmer.

Amigatipsprogrammet er delt op i et hovedprogram og 2 underprogrammer. Hovedprogrammet hedder Amigatips III, og de 2 under-

programmer hedder Garanti II og Systemkonstruktøren.

Hvad kan amigatips?

Det er egentligt ikke ret mange ændringer i hovedprogrammet Amigatips III, i forhold til II'eren. Men det er der i underprogrammet Systemkonstruktøren.

Amigatips III indeholder fra start 160 computergenererede tipssystemer, der dækker over både Reducerede systemer såvel som Ud-

gangsrekkesystemer. Når du ser listen over systemerne, er de for udgangsrekkesystemernes vedkommende skrevet i følgende form:

U. HE-HA-RKANT-VERSION.

Et system kan derfor se således ud:

U. 7-3-124.1

U'et betyder at der er tale om et Udgangsrekkesystem, 7-3 betyder at systemet har 7 helgarderinger og 3 halvgarderinger, mens tallet 124 indikerer, at systemet fylder 124 rækker. Det sidste nummer er blot et versionsnummer, da det kan lade sig gøre at lave forskellige versioner af samme system, med varierende spredning.

Hvis du vil bruge systemet **U. 7-3-124.1**, tager du blot funktionen "udskriv system" i menuen, og vælger systemet **U. 7-3-124.1** i systemlisten. Dernæst indskrives du, i hvilke kampe du ønsker dine 7 helgarderinger, samt de 3 halvgarderinger placeret, og hvilke tegn der skal stå i de 3 resterende "sikre" kampe. For at garantiberegningen skal træde i kraft, er det en forudsætning, at dine ikke-garderede kampe (i dette tilfælde 3) alle er rigtige.

For hver gardering du har lavet, placerer du nu et udgangstegn. Udgangstegnet markerer, hvilket tipstegn du anser for at være det mest sandsynlige udfald af kampen.

Amigatips udskrifter nu en rækkefil, som du kan lagre på disk til brug ved en senere præmiesøgning. Du kan udskrive din rækkefil ud på almindeligt printerpapir eller datatipskuponer i endeløse baner.

Fodbold database

Amigatips indeholder en hel database over de mest kendte fodboldhold i dansk og engelsk fod-

Tilbage	Frem	Print	Gen	Afbryd
Rk.nr.: 17	Rk.nr.: 18	Rk.nr.: 19	Rk.nr.: 20	
1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5	
7 8 9 10 11 12	7 8 9 10 11 12	7 8 9 10 11 12	7 8 9 10 11	
13 14 15 16 17 18	13 14 15 16 17 18	13 14 15 16 17 18	13 14 15 16 1	
19 20 21 22 23 24	19 20 21 22 23 24	19 20 21 22 23 24	19 20 21 22 2	
25 26 27 28 29 30	25 26 27 28 29 30	25 26 27 28 29 30	25 26 27 28 3	
31 32 33 34	31 32 33 34	31 32 33 34	31 32 33 34	
1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5	
7 8 9 10 11 12	7 8 9 10 11 12	7 8 9 10 11 12	7 8 9 10 11	
13 14 15 16 17 18	13 14 15 16 17 18	13 14 15 16 17 18	13 14 15 16 1	
19 20 21 22 23 24	19 20 21 22 23 24	19 20 21 22 23 24	19 20 21 22 2	
25 26 27 28 29 30	25 26 27 28 29 30	25 26 27 28 29 30	25 26 27 28 3	
31 32 33 34	31 32 33 34	31 32 33 34	31 32 33 34	

bold. I denne database skal du hele tiden løbende indføre de seneste resultater, for at holde dig ajour. Med udgangspunkt i databasen kan du analysere et hold, eller bede computeren om at simulere en tipskupons udfald. I sidste tilfælde, giver computeren dig sandsynligheder for udfaldet i de enkelte kampe, på baggrund af holdenes tidligere resultater.

Hold styr på overskuddet

Med tipsregnskabet kan du holde styr på økonomien i din tipning, idet denne del af Amigatips redegør for de samlede indtægter og udgifter henover tiden. Et sådant regnskab kan være et godt incitament til at stoppe med at tippe, hvis du ser dit tab stå malet henover skærmen, hver gang du tipper.

Indtastning af nye system

Den sidste væsentlige funktion i Amigatips hedder "opret nyt system". Med "opret nyt system" kan du indskrive nye systemnøgler fra bøger og tipsblade, efter den udvidede ABC nøgle. Du kan desuden også rette i dine bestående systemnøgler, med funktionen "ret system".

Garanti programmet

Hvor garantiberegningen i Amigatips førhen var en integreret del af hovedprogrammet, er garantiberegningssiden nu udviklet som en separat del. Dette skyldes, at systemerne generelt er computergenererede, og som en følge heraf fylder garantiberegningen mere i hukommelsen.

Hvis du skal udregne garantien for et system, skal du gå ind i programmet Garanti II, og der skal du oplyse hvilket system du ønsker der skal regnes på.

Selv om Garanti II er ret hurtigt garantiberegner, kan beregningen på nogle systemer godt vare op til flere dage. Når garantien er beregnet, bliver den vist på skærmen og bagefter lagret på disken.

Systemkonstruktøren III

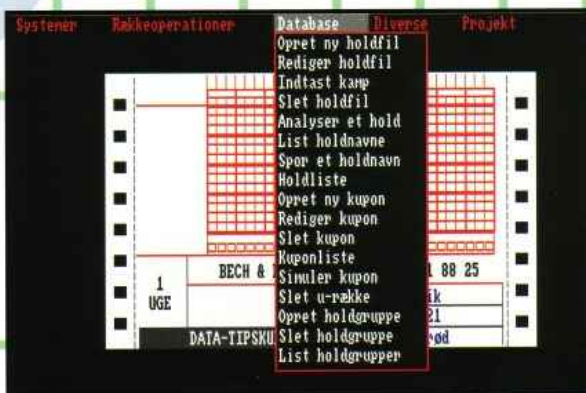
Systemkonstruktøren bruger du til at generere udgangsrekkesystemer og reducerede systemer. Det er muligt at konstruere systemer med helt op til 13 helgarde-ringer.

Når du laver et system skal du selv angive spredningen imellem rækkerne i systemet. Man kan

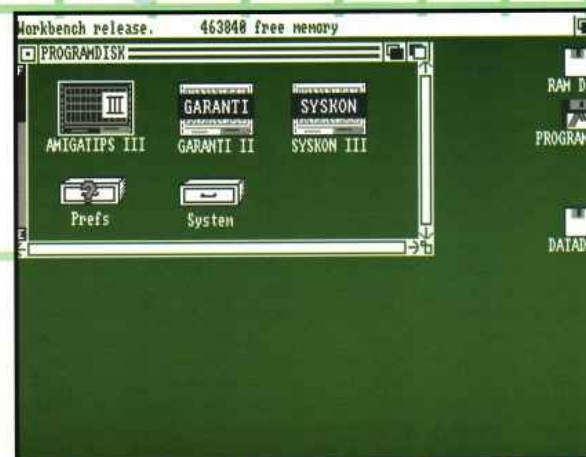
Lottotal trækingsliste																											
Dato :	De 7 rigtige lottotal														De 2 T												
14101989	8	9	12	14	17	23	26	24	30																		
21101989	1	4	6	12	19	28	34	11	24																		
28101989	1	6	8	19	25	26	30	7	24																		
4111989	11	17	22	24	29	31	34	18	23																		
11111989	7	9	11	12	15	21	25	28	33																		
18111989	4	11	15	16	21	28	33	1	7																		
25111989	4	6	19	25	27	28	29	12	33																		
2121989	9	12	19	23	30	32	34	20	27																		
9121989	1	3	6	13	24	25	27	18	28																		
16121989	1	16	18	20	23	27	31	3	21																		
23121989	5	7	11	21	23	24	30	15	22																		
30121989	6	7	10	18	20	22	27	17	19																		
6011990	7	9	10	14	15	24	32	25	28																		

sige, at spredningen er den minimale forskel i antal tegn, der hersker imellem 2 vilkårligt valgte rækker i systemet. Det er derfor klart, at hvis du vælger en spredning på 1-2 tegn, vil du alt andet lige, få et større system end hvis du vælger en spredning på 5-6 tegn. Ved lav spredning stiger antallet af rækker i systemet (tættere net), men til gengæld får du også en bedre garanti. Ved høj spredning fås systemer med færre rækker men med tyndere garantier.

Hvis du konstruerer U-systemer, skal du også angive, hvor mange fejl du tror, du typisk har i din udgangsrekke. Systemkonstruktøren lægger



så garantiens toppunkt og maximale dækningsgrad omkring de tilfælde, hvor det viser sig, at du har 2 fejl i din udgangsrekke. Garantien topper således ved et bestemt antal rigtige udgangstegn. Så hvis du har erfaring for at kun 60 pct. af dine udgangstegn plejer at være korrekte, så vil det være oplagt at lave systemer, hvor garantien topper ved 40 pct's fejltipning.



Hvad kan lottoprogrammet?

Med lottoprogrammet følger 10 forskellige lottosystemer, men du kan ligesom i tipsprogrammet også indtaste og oprette nye systemer.

Amigalotto råder stort set over de samme funktioner som Amigatips, her er de bare appliceret på lotto i stedet. Med Amigalotto kan du også udskrive dine lottorækker på datakuponer, papir eller skærmen. Systemtyperne, som du kan vælge imellem, er henholdsvis: udgangstal systemer, reducerede systemer, og chance systemer. Også her kan du rette i dine systemer, lave garantiberegning og præmiesøgning, samt beregne underskud/overskud i et lottoregnskab. Amigalotto råder sågar også over en database, der registrerer resultaterne fra hver uges lottotrækning.

Konklusion

Med en reduceret pris der nu ligger på kun 495 kroner for hele programpakken, må det erkendes, at man som tipper virkelig får noget for pengene.

At man selv kan bestemme spredning og garantitoppunkt i sine egne computergenererede tips-systemer, gør det muligt selv at skræddersy systemer præcis til ens egne behov. Det alene gør Amigatips til et rigtig stærkt tips-redskab.

Med hensyn til databasen i Amigatips, er den imidlertid ret mangelfuld. Der var indtil flere ret kendte hold som ikke var opført. Man kunne i denne henseende godt forvente, at Bech & Erlik levere en mere fuldstændigt database sammen med Amigatips. Men denne omstændighed er ikke værre end, at du selv kan indtaste de manglende data, hvis du da har tid til det.

Jeg vil imidlertid fraråde dig at købe programpakken fra Bech & Erlik, hvis det kun er Amigalotto-programmet du går efter. Det er nemlig meget svært at se, hvordan det kan lade sig gøre at oprette et system, der udvider dine chancer for at vinde, når hvert tilfælde har samme sandsynlighed for at blive udtrukket. Det bedste og eneste du eventuelt kan bruge Lottoprogrammet til, er at lave systemer, hvis udfald ligger uden for de talrækker, som er mest brugt af folk, der spiller lotto. På denne måde øger du ikke dine chancer for at vinde, men du maksimerer til gengæld den udbetalte præmie, idet den skal deles imellem færre spillere. Held og Lotto!

Matrix, 9-nåls printere

	Vejl.	Pris
Brother M1209, Draft 168 cps/NLQ 35 cps, smal	2.583,-	1.795,-
C.ltoh C-240, Draft 200 cps/NLQ 48 cps, smal	4.995,-	3.895,-
C.ltoh C-245, som ovs. men bred	6.495,-	5.095,-
C.ltoh C-310 XP, Draft 300 cps/NLQ 50 cps, smal	8.990,-	6.995,-
C.ltoh C-310 CXP, som ovs. med farver	9.995,-	7.995,-
C.ltoh C-315 XP, Draft 300 cps/NLQ 50 cps, bred	11.580,-	8.995,-
C.ltoh C315 CXP, som ovs. med farver	12.495,-	9.795,-
EPSON LX-400, Draft 180 cps/NLQ 30 cps, smal	2.195,-	1.495,-
EPSON LX-850, Draft 200 cps/NLQ 30 cps, smal	3.390,-	1.995,-
EPSON FX-850, Draft 290 cps/NLQ 54 cps, smal	5.990,-	3.895,-
EPSON FX-1050, som ovs. men bred	7.750,-	4.995,-
EPSON DFX-5000, Draft 480/533 cps/NLQ 96 cps, bred	23.750,-	16.995,-
EPSON DFX-8000, Draft 960/1066 cps/NLQ 192 cps, bred	33.750,-	23.995,-

Matrix, 18-nåls printere

	Vejl.	Pris
Brother M-1818, Draft 360 cps/LQ 50 cps, smal	5.250,-	3.795,-
Brother M-1918, som ovs. men bred	6.000,-	4.295,-
Brother M-2518, Draft 360 cps/LQ 50 cps, bred	8.330,-	5.995,-
Brother M-4018, Draft 480 cps/LQ 67 cps, bred	14.100,-	10.495,-

Matrix, 24-nåls printere

	Vejl.	Pris
AMT Aocell 535, printer/plotter, Draft 480 cps, 16 farver, A2 bred	13.900,-	11.995,-
Brother M-1324, Draft 180 cps/LQ 70 cps, smal	3.500,-	2.595,-
Brother M-1824, Draft 270 cps/LQ 90 cps, smal	6.400,-	4.595,-
Brother M-1924, som ovs. men bred	7.900,-	5.595,-
Brother M-2524, Draft 360 cps/LQ 120 cps, bred	11.500,-	8.195,-
Brother M-3524, Draft 432 cps/LQ 108 cps, bred	11.670,-	8.395,-
C.ltoh C-510, Draft 200 cps/LQ 66 cps, smal	6.995,-	5.495,-
C.ltoh C-515, som ovs. men bred	8.995,-	6.995,-
C.ltoh C-610 RL, Draft 200 cps/LQ 66 cps, 'flat bed'	9.995,-	7.795,-
C.ltoh C-610 CRL, som ovs. med farver	10.995,-	8.595,-
C.ltoh C-715 ACR, Draft 300 cps/LQ 100 cps, farver, bred	13.995,-	10.895,-
EPSON LQ-400, Draft 180 cps/LQ 60 cps, smal	3.495,-	2.395,-
EPSON LQ-550, Draft 180 cps/LQ 60 cps, smal	5.190,-	3.295,-
EPSON LQ-850+, Draft 284 cps/LQ 88 cps, smal	8.975,-	5.895,-
EPSON LQ-860, Draft 270/300 cps/LQ 90 cps, farver, smal	10.500,-	6.895,-
EPSON LQ-1050+, Draft 264 cps/LQ 88 cps, bred	11.250,-	7.395,-

Ink-Jet og termiske printere

	Vejl.	Pris	Import
CANON BJ-10e, Draft 7/LQ 83 cps, smal	6.790,-	4.495,-	3.995,-
EPSON SQ-850, Draft 600 cps/LQ 198 cps, smal	10.500,-	6.995,-	+
EPSON SQ-2550, som ovs. men bred	16.250,-	11.495,-	+
Hewlett-Packard PaintJet, LQ 167/200 cps, farver, smal	13.200,-	9.995,-	8.995,-
Hewlett-Packard PaintJet XL, som ovs. men hurtigere og bred	26.110,-	19.995,-	15.995,-
Mannesmann Tally MT-91, Draft 220 cps/LQ 110 cps, bred	9.995,-	6.595,-	+

NES Colomate PS, 1PPM, 8MB, 35 Postscript fonte, farver	85.900,-	+	49.995,-
QMS ColorScript 100/10, 1PPM, 4MB(8MB), 35 PS, farver	79.900,-	+	+

Laserprintere

	Vejl.	Pris	Import
Brother HL-4, 4PPM, 512KB(4.5MB), Datakompression	12.400,-	8.995,-	+
Brother HL-4c, som ovs. plus arklæder og skalerbar fonte	15.240,-	9.995,-	+
Brother HL-4PS, 4PPM, 2MB(4.5MB), 35 Postscript fonte	19.900,-	14.995,-	+
Brother HL-8e, 8PPM, 1MB(4MB), HPGL	18.700,-	13.495,-	+
Brother HL-8d, som ovs. plus ekstra arklæder og duplex	26.000,-	18.995,-	+
Brother HL-8PS, 8PPM, 2MB(4MB), 35 Postscript fonte	28.900,-	20.995,-	+
Canon LBP-4 II, 4PPM, 512KB(2.5MB), skalerbar fonte	12.990,-	8.495,-	7.995,-
Canon LBP-8 II, 8PPM, 1.5MB(3MB), skalerbar fonte	21.900,-	15.995,-	13.495,-
Canon LBP-8 IIIT, som ovs. plus ekstra papirlæder	29.900,-	21.995,-	16.995,-
Canon LBP-8 IIIR, som ovs. plus duplex	33.900,-	24.995,-	18.995,-
Dataproducts LZR-650, 6PPM, 512KB(4.5MB), 16 fonte	13.900,-	8.995,-	+
Dataproducts LZR-1250, 12PPM, 4MB, 35 Postscript fonte	74.500,-	59.995,-	+
Dataproducts LZR-1250se, som ovs. plus 20MB harddisk	85.140,-	69.995,-	+
Dataproducts LZR-2450, 24PPM, 4MB, 3 1/2" FD(extra), 36 fonte	128.000,-	104.995,-	+
Dataproducts LZR-2450D, som ovs. plus 3MB og duplex	170.700,-	139.000,-	+
EPSON CO-3000, 6PPM, 512KB(2MB), skalerbar fonte	16.990,-	9.995,-	+
EPSON EPL-6000, 6PPM, 512KB(4.5MB), 8 fonte	+	7.495,-	+
Hewlett Packard-IIP, 4PPM, 512KB(4.5MB), 14 fonte	13.520,-	8.795,-	7.995,-
Hewlett Packard-IIP, 6PPM, 640KB(4MB), 24 fonte, duplex	32.590,-	21.995,-	19.995,-
Hewlett Packard-IIP, 8PPM, 1MB(5MB), skalerbar fonte	19.300,-	16.995,-	15.995,-
Hewlett Packard-IIPD, som ovs. plus duplex	28.000,-	25.995,-	21.995,-
LaserMaster LM 1000, 8PPM, 3MB, 135 PS fonte, 1000 DPI	+	89.995,-	+
Mannesmann Tally MT306, 6PPM, 512KB	15.900,-	9.995,-	+
NEC Silentwriter S60, 6PPM, 512KB(4MB), 8 fonte	16.900,-	12.495,-	+
NEC Silentwriter S60P, 6PPM, 2MB(4MB), 35 postscript fonte	24.900,-	17.495,-	+

Option: 8 timers tilkalddeservice hele landet +10%

Alle printere er inkl. 12 måneders garanti og bliver leveret korekter med enten farvebånd, blækpatron eller toner, samt et 1.8m. parallel kabel.

Farvebånd, blækpatroner og tonere

Farvebånd og blækpatroner til alle printere	
Toner til Dataproducts LZR-650/Sharp JX-9500/Texas Instruments MicroLaser	
Toner til Canon LBP 4/Brother HL-4/HP LaserJet IIP/QMS 410 m.fl.	
Toner til Canon LBP 8/Brother HL-8/HP LaserJet/QMS 8XX/Star LS-8 m.fl.	

CAD-Line:

Computer-Aided Design på dansk

Af Torben Hammer

Det er ikke hver dag, der kommer et dansk Amiga-program i professionel klasse. CAD-Line er helt igennem dansk produkt, og i absolut særklasse hvad pris/ydeevne angår.



Allerede i efteråret 87, da jeg for første gang stødte på CAD-Line på "Kontor og Data", blev jeg imponeret af det. Det var iøvrigt programøren selv, Allan Havemose, der stod og demonstrerede det. På det tidspunkt var jeg involveret i indførelsen af CAD i det firma, hvor jeg arbejdede. Det skal iøvrigt fremhæves, at vi anvendte Apollo arbejdsstationer til en pris af ca. 500.000 pr. stk. Det der især imponerede mig ved CAD-Line var, at computeren, der kun kostede en hundrededel af en Apollo, i stand til stort set at klare alle de opgaver, vi udførte til daglig, og på næsten den samme tid. Og så krævede det ikke flere ugers træning at lære det!

CAD-Line er altså bestemt ikke noget nyt program. Men der er skrevet næsten skammeligt lidt om dette så slagkraftige stykke dansk software, der for alvor hører til i den rigtigt tunge ende af Computer-Aided Design-software tilgængelig idag. Det prøver vi at råde bod på i dette nummer af "Det Nye COMpuTer", med en grundig omtale af programmet, dets skaber og dets anvendelse.

Standard Amiga brugerinterface

CAD-Line benytter samme brugerinterface som alle andre programmer. Med højre musestast fremkaldes et sæt rullegardin-menuer, med hentning og gemning af filer, udplotning, editing, symbolredigering, tænding og slukning af lag, strektykkelser, skærmfarver osv. Alle rediger-

ingsfunktioner kan også kaldes med tryk på en enkelt tast. Det er noget, man lærer med brugen, og som letter arbejdet kolossalt for den rutinerede bruger.

Ikonhurtig-valgs-menu

De mest anvendte tegnefunktioner vælges fra en ikonmenu i højre side af skærmen. Når man har

valgt en tegnefunktion, f.eks. en linie, får man en konstruktionsmenu frem med ialt 14 konstruktionsmuligheder: punkt/punkt, punkt/tangent til cirkel osv. Når man så har valgt den ønskede konstruktion, lad os sige punkt/punkt, bliver man bedt om at udpege først det ene punkt, og derefter det andet punkt. Til sidst bliver man spurgt om linien kun skal gå mellem punkterne, eller om den skal fortsætte på begge

Figur 1

Oversigt over CAD-programmer:

	CAD-Line	X-CAD	Dynamic-CAD	Draw 2000
Grafiktablett	nej	ja	nej	nej
Læse:				
DXF	nej	ja	nej	nej
HPGL	nej	nej	nej	nej
Aegis Draw	nej	ja	nej	ja
Lagre:				
DXF	nej	ja	nej	nej
HPGL	nej	ja	nej	nej
IFF	nej	ja	nej	nej
Postscript	nej	ja	nej	nej
Udskrift:				
Printer	nej	ja	ja	ja
Plotter	ja	ja	ja	ja
Rutiner for Co-proc.	nej	ja	nej	ja
Pris (ca.)	5995	5795	4895	2495

sider. På den måde bliver man ledt gennem hele konstruktionsprocessen. Er der flere løsninger, kan man vælge mellem dem med klik på venstre musetast.

128 lag

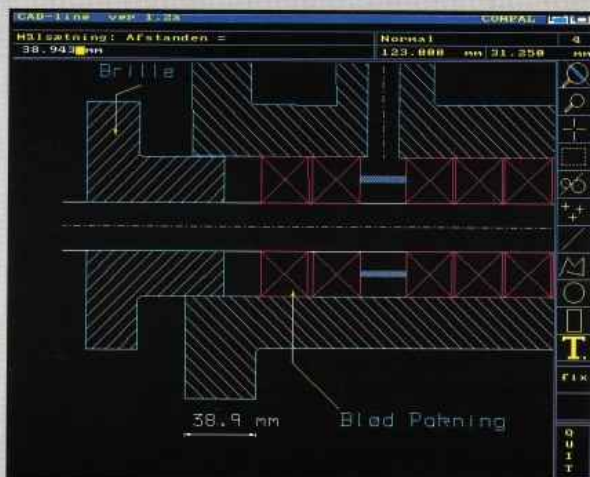
Skærmformatet er 640x512 interlaced med 8 farver. Hver farve som kan justeres blandt palettens 4096 muligheder, kendetegner en bestemt streghype/plotterpen. Interfacelimmeret betyder, at skal man arbejde meget med programmet, må man ubetinget anskaffe sig en flickerfixer, eller en skærm med lang efterglød, for ellers vil øjnene trættes for meget. CAD-Line har 128 lag, som hver kan opfattes som et gennemsligt stykke tegnepapir. De enkelte lag kan tændes og slukkes efter behag.

Superzoom

Unik er zoom-funktionen, som har trin fra 0 til 17. Trin 0 er den mindste forstørrelse, og når du er i trin 17 svarer dette til, at skærbilledet i trin 0 er vokset til ca. 15x11 km! Dette giver mulighed for at arbejde med en nøjagtighed på 1/1000 mm, som vil være tilstrækkelig til alle normale opgaver.

Automatisk målsætning

En samling af tegningsselementer kan udpeges som symbol, navngives og gemmes på diskette. Tegner man meget med standardkomponenter, kan man opbygge et bibliotek over disse, og spare betydelig tegnetid. Der er faciliteter for automatisk målsætning af alle konstruktionselementer, og naturligvis kan tegningerne tekstes med standard-



"CAD-Line har automatisk målsætning"

skrift i valgfri størrelse.

Da CAD-Line er lavet af en dansker, er alle menuer og funktionsnavne på dansk. Det samme gælder for håndbogen, som er klar og velskrevet, og giver alle

nødvendige oplysninger på bare 190 sider. Programmet kræver 1MB ram, og kan sagtens køre på en Amiga 500 med et diskettedrev. Dog hentes alle funktioner på disketten, så skal man arbej-



"Der er 14 konstruktionsmetoder for linier"

de meget med CAD-Line, bør man anskaffe en harddisk.

Til den lille virksomhed

CAD-Line er et meget slagkraftigt værktøj for den lille virksomhed, der ikke har et tegnebehov, som retfærdiggør anskaffelsen af dyre CAD-systemer, som AutoCAD og tilsvarende. Dog er det nødvendigt med en ajourføring af programmet, som ikke er blevet opdateret siden det kom frem. To ting er absolut nødvendige: Mulighed for at læse og lagre fremmede formater (DXF som minimum), og mulighed for udskrift på printer, eller eventuelt lagring som IFF-fil, der kan udskrives af de fleste grafiske Amigaprogrammer. Som det fremgår af oversigten, savner CAD-Line disse betydelige features. Vi kontaktede Commodore Danmark, for at høre om der ville komme en opdatering af CAD-Line. Her understregede produktchef Jan Nymand, at Commodore med satsningen på Amiga 3000 til professionelle anvendelser naturligvis også satser på CAD-Line, som jo især henvender sig til professionelle brugere. Jan Nymand vil ikke love, at der kommer en ny version, men han forsikrer overfor "Det Nye Computer", at når man er færdig med testningen af de forbedringer, der er lavet, vil man frigive en opdatering. Der er solgt omkring 200 programmer, og de brugere, som er registreret vil automatisk få tilbudt opdateringen til en fornuftig pris.



(Læs mere om CAD-Line på siderne 21, 22, 24)

Andre Amiga-CADprogrammer:

X-CAD Professional:

Dette program er ikke egnet for begyndere, da det forudsætter en del erfaring med CAD-systemer. Dette bemærkes især i betjeningen, hvor der ikke arbejdes med menuer, men i den øverste del af skærmen findes nogle menulinier, som indeholder megen tekst. X-CAD er faktisk kommandostyret, og kommandoerne kan vælges fra menulinierne, hvorefter de står i menufeltet nederst. Her kan man også skrive kommandoerne direkte. Det virker meget besværligt i starten, og skal bruges jævnligt for ikke at gå i glemmebogen.

Den 400 sider tykke håndbog på engelsk, er ikke særlig velegnet som lærebog, men mest beregnet som opslagsbog. X-CAD er også en rigtig grovæder hvad hardware angår,

og mindre end 1,5 MB RAM og to diskettedrev klarer man sig ikke med. Til gengæld er programmet meget fleksibelt med hensyn til læsning, lagring og udskrift i forskellige formater.

Dynamic-CAD:

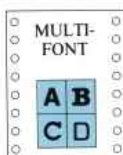
Dette er et af de ældste CAD-programmer til Amiga, og der er ikke sket nogen væsentlige opdateringer siden. Kommandoer gives hovedsagelig via tastaturet, hvilket gør at betjeningen forekommer noget langsom og besværlig, indtil man får lært kommandoerne udenad. Desværre er den engelske håndbog ikke særlig velegnet som lærebog. Dynamic-CAD kan ikke udføre egentlige konstruktionsopgaver, og er derfor nærmere et tegneprogram med faciliteter til automatisk målsætning. Der medfølger et omfangsrigt bibliotek af symboler til diagramtegning. På visse punkter arbejder programmet temmeligt langsomt,

især når det drejer sig om komplicerede tegninger.

Aegis Draw 2000

Dette program må nærmest siges at være en mellemting mellem et egentligt CAD-program og et tegneprogram, som f.eks. Deluxe Paint. Det vil derfor næppe tilfredsstille den professionelle bruger, som heller ikke vil være tilfreds med programmets arbejds-hastighed. Jeg har dog ikke prøvet at bruge programmet med coprocessor. Der medfølger en særlig diskette for ejere af 68020-kort med 68881 coprocessor. Jeg kunne tænke mig, at programmet kunne gøre fyldest til mindre krævende anvendelser, som skole og uddannelsesforhold, hvor det ikke er produktiviteten, der tæller. Dog forekommer prisen mig at være noget høj, når man tager den begrænsede ydeevne i betragtning.

Køb din nye STAR printer hos JYFO



- NLQ, draftudskriftskvalitet
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Papirfødnings ovenfra/bagfra
- Indbygget traktor for endeløse baner, halvautomatisk enkeltarkfødnings.

- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard i/f
- Epson & IBM Proprinter II kompatibel

Introduktionspris kr. 1.995,- inkl. moms

JYLLAND

Bjerringbro: J.M. Foto, Skolegade 3, 86 28 28 28 **Brønderslev:** Dam Foto, Algade 76, 98 82 07 70 **Esbjerg:** Centrum Foto, Kongensgade 78, 75 13 72 55 **Fredericia:** Søren Pedersen Foto, Vesterbrogade 11, 75 92 03 55 **Frederikshavn:** Dam Foto, Danmarksvej 49, 98 42 19 19 **Grenå:** Øvlesen Foto, Lillegade 20, 86 32 08 30 **Grindsted:** Jettens Foto, Vesterbrogade 5, 75 32 06 30 **Hadsund:** Lorentz Nielsen Data, Storegade 14, 98 57 18 33 **Herning:** ASG Foto, Bredgade 13-15, 97 12 55 14 **Hjørring:** N.C. Foto, Østergade 12, 98 92 13 49 **Hobro:** Foto-Kino, Adelgade 44, 98 52 03 85 **Holstebro:** Foto Jensen, Østergade 10, 97 42 49 49 **Horsens:** Foto-Huset, Thonbogade 5, 75 62 23 13 **Kolding:** Fotomagasinet, Østergade 11, 75 52 05 21 **Lem:** Irenes Foto, Bredgade 83, 97 34 11 50 **Lerby:** Vestjysk Fotocenter, Vesterbrogade 3, 97 82 03 06 **Nykøbing Mors:** Dam Foto, Vesterbrogade 4, 97 72 39 72 **Ribe:** Ribe Fotocenter, Mellemdammen 15, 75 42 33 11 **Randers:** Center Foto Slotscentret, 86 43 09 55 **Roskilde:** Foto-Kini, Middelgade 3, 86 42 33 55 **Skagen:** Stjerne Foto, Butiksentret, 98 44 29 25 **Silkeborg:** Alderslyst Foto, Borgergade 7, 86 82 37 72 **Skanderborg:** Fotohuset, Adelgade 69, 86 52 07 37 **Skive:** Chr. Richard, Nørregade 16, 97 52 44 66 **Struer:** K.S. Foto, Vesterbrogade 3, 97 85 19 09 **Sæby:** Nytorv Foto, Vesterbrogade 13, 98 46 22 22 **Sønderborg:** Ingwersen Foto, Rådhusstrøget 9, 74 42 39 66 **Tarm:** Lehmanns Foto, Nygade 3, 97 37 11 97 **Thisted:** Dam Foto, Frederiksgade 8, 97 92 39 92 **Varde:** Fotomagasinet, Kræmmergade 10, 75 22 00 45 **Vejle:** Byskov Foto, Nørregade 24, 75 82 30 88 **Viborg:** Dam Foto, Sct. Mathiasgade 6, 86 61 58 99 **Aalborg:** Nørregade Foto, Nørregade 18, 98 16 39 05 **Vejgård Foto:** Vejgaard Torv 5, 98 12 08 10 **Århus C:** Jens Basse Foto, Ryegade 37, 86 13 22 32 **Mimosa Foto:** Store Torv 5, 86 12 04 11 **Åbenrå:** Ludwig von Münchow Foto, Ramsherred 13, 74 62 33 40

SJÆLLAND OG ØERNE

Allerød: Allerød Foto 2, M.D. Madsensvej 12, 42 27 75 78 **Brønshøj:** Brønshøj Foto-Center, Frederikssundsvej 185B, 31 60 28 01 **Frederiksværk:** Sandner Foto, Nørregade 26, 42 12 00 65 **Frederikssund:** Frederikssund Foto, Jernbanegade 36, 42 31 13 15 **Hellerup:** Reffings Foto, Strandvejen 155, 31 62 24 42 **Hilleroed:** C.P. Data, Slotsvej 10, 42 26 58 20 **Holbæk:** Hagner Foto, Ahlgade 26, 53 43 05 35 **København K:** Fotografica, Skindergade 41, 33 12 62 52 **København NV:** N.V. Foto, Frederiksborgvej 84, 31 81 80 71 **Nyborg:** Nyborg Foto, Nørregade 11, 65 1 44 44 **Nykøbing Falster:** M.B. Foto, Torvet 5, 54 85 55 60 **Næstved:** Holm Foto, Ringstedgade 1A, 53 72 05 01 **Odense N:** K.H. Foto, Bogensevej 45, 66 18 10 50 **Odense City:** K.H. Foto, Kongensgade 39, 66 13 51 52 **Roskilde:** Reidt Foto, Algade 27, 42 35 40 **Slagelse:** Holm Foto, Schweitzerplads 10, 53 52 88 20 **Stenløse:** Fotohuset, Stenløse Centret 46, 42 17 01 90 **Svendborg:** Svendborg Foto, Korsgade 2, 62 21 55 **Sønderse:** K.H. Foto, Sønderse Centret, 64 89 20 02 **Tåstrup:** Tåstrup Fotomagasinet, Køgevej 117, 42 99 60 80 **Værløse:** Jan P Foto, Bymidten 50, 42 48 66 **Ølstykke:** Ølstykke Foto- & Computercenter, Frederiksborgvej 7, 42 17 94 94 **Aarup (Fyn):** Ibs Foto, Bredgade 39, 64 43 23 24

CAD-Line: 90'erne hjemmet

Af Torben Hammer



Vi besøger en forsøgsvirksomhed, der beskæftiger sig med informatik, telematik og automatik til etageboligen. Hertil bruger de bl.a. en Amiga, og CAD-Line.

Jeg er taget ud på Amager Fælled, hvor Københavns Universitet ligger. Der er mørkt og menneskeforladt, men jeg finder alligevel ved Psykologisk Laboratorium, dørkappen, hvor der står "90'erne hjemmet". Efter at have trykket energisk et par gange på knappen lyder det i højttaleren: "Ja, hvem der." Da jeg har meldt mig går der kun et øjeblik, så kommer Kresten Bjerg ud og lukker mig ind i lejligheden.

90'erne hjemmet

Kresten Bjerg og Bjørn Nake arbejder på 90'erne hjemmet, som er en forsøgsvirksomhed om informatik, telematik og automatik til etageboligen. Den treværelses lejlighed er udrustet med Radio-TV system med højttalere og TV i alle opholdsrum, satellitmodtager, hjemmecomputere, teledata og meget mere. Hjemmecomputerne er selvfølgelig Amiga. Ideen med projektet er, at lejligheden skal beboes, i det mindste i perioder, af en familie, som skal prøve at indpasse teknologien i deres hverdag. Formålet med forsøget er dels at finde frem til bedre brugerinterfacer, og dels at undersøge, hvorledes al denne teknik påvirker familiens sociale liv.

Det er meningen at familien selv skal finde ud af at bruge de forskellige udstyr, og derfor er det særdeles vigtigt med gode vejledninger, som især er nemme at finde rundt i, så man let kan få den hjælp, som man har brug for lige netop nu.

Videokamera og mikrofon i alle rum

Til dokumentation af forsøget er alle rum forsynet med mikrofoner og videokameraer koblet henholdsvis til en 24-timers lyd-bånd-

optager og en 24 timers time-lapse videorecorder. (Familien bestemmer dog selv, hvad der skal optages, og om andre må se det).

Det siger sig selv, at al denne teknik gør, at lejligheden bogstaveligt talt er indspundet i kabler af alle slags, og alt dette skal naturligvis også dokumenteres så det er muligt at servicere og ændre på det.

egentlige realisering af halvfemserhjemprojektet, valgte han, mod alle DOS-freakenes råd, at sætte på Amiga 2000. Ikonstyring, farve og lyd, de relativt prisbillige muligheder for billed-digitalisering, musikprogrammer etc. svarede nøje til hans ideer om, hvad hjemmedatamater måtte handle om. Hans kongstanke - at brugergrænsefladen på skærmen ideelt set skulle svare



"Lejligheden i 'perspektiv'"

(Hyper)CAD-Line

Da Kresten Bjerg - efter en pilot-fase, hvor man havde arbejdet med grafik og billeddigitalisering med Apple 2e - i 1985-86 stod overfor planlægningen af den

præcist til hjemmets indre arkitektur - så ud til at kunne realiseres, hvis man gik ud fra et tegneprogram, der a) tillod en at zoome ind fra et totalfugleperspektiv til et nærbillede af hver eneste plads på bogreolen, hver eneste tast



"Kresten Bjerg ved 'husets nervecenter'"

på tastaturene, hver eneste ben i stikket på ethvert apparat, og b) tillod en at indføre en række til- og fra-koblelige beskrivelseslag til ethvert således indlejret område, hvor man kunne skrive, tegne, og anbringe digitaliserede billeder og lyd.

Problemer

Han var lykkelig over CAD-Line - selv om der til at begynde med var meget besvær med Donglen - og sidder nu med den plantegning han drømte om, ligesom han også har fået indtegnet de mange apparater. Han har opdaget nogle svagheder ved programmet, såsom den meget lange indlæsnings-tid, og at de komplekse store-billeder, som han arbejder med, ikke kan kaldes via ikoner. Nogle gange kan programmet ikke standses og går i løkke, fordi der ikke er diskplads nok til den fil, man vil lagre.

Med et allerværste er dog, at indskrevet billedtekst på de dybeste zoomniveauer, ved formindskning af billedet på varig og uoprettelig måde synes at forstyrre tekstindskrivningsfunktionen, selv når billedet er forstørret op igen til sin oprindelige størrelse.

Han hører til dem, der begræder, at Commodore har svigtet sit gamle program. Nu sidder han med to Macintosh'ere, MacDraw og Hypercard 2, med måneders CAD-Line-tegnarbejde af tvivlsomt nytte, for CAD-Line's vektorgrafik kan ikke eksporteres til Mac'en, - og sammenligningen mellem CANDO og CAD-Line på den ene side, og Hypercard 2 og MacDraw 2 på den anden side falder godt nok ikke ud til de førstes fordel, - men alle hans systems eksterne funktioner er knyttet til Amiga'erne og deres skærme.

Ønskeseddelen

Hvad han ønsker sig i fødselsdagsgave? Beskedent: En Amiga 3000 med en CADLINE version 2, der lod sig tæt integrere med et hypermediaprogram i stil med Hypercard 2.

Ubeskedent: Ettredimensionelt hyper-cadline.



(Læs mere om CAD-Line på siderne 22 og 24)

CAD-Line:

Besøg hos en CAD-Line bruger

Af Torben Hammer



Et rådgivende ingeniørfirma i Bagsværd anskaffede en Amiga og CAD-Line, for at modernisere og rationalisere virksomhedens tegnearbejde.

Akademilingeniør J. Møller Nielsen i Bagsværd driver sit eget rådgivende ingeniørfirma. Firmaet beskæftiger sig med bygningskonstruktion og -installation samt lokale indretning. Til dette formål bruger han en Amiga og CAD-Line-programmet.

Computerinteresse

Møller Nielsen har i mange år, ved siden af sit arbejde, interesseret sig for computere, og skriver selv programmer til sin veltjente Newbrain, der fortsat tager sig af blandt andet tekstbehandlingsskemaer. Derfor fulgte han naturligvis den "nye" Amiga med stor interesse, og ved fremkomsten af CAD-Line kunne han straks se, at her lå muligheden

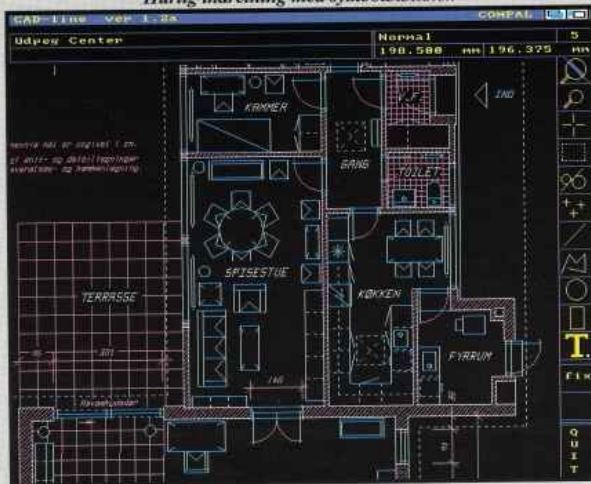
for at få moderniseret og rationaliseret virksomhedens tegnearbejde.

Prisbilligt system

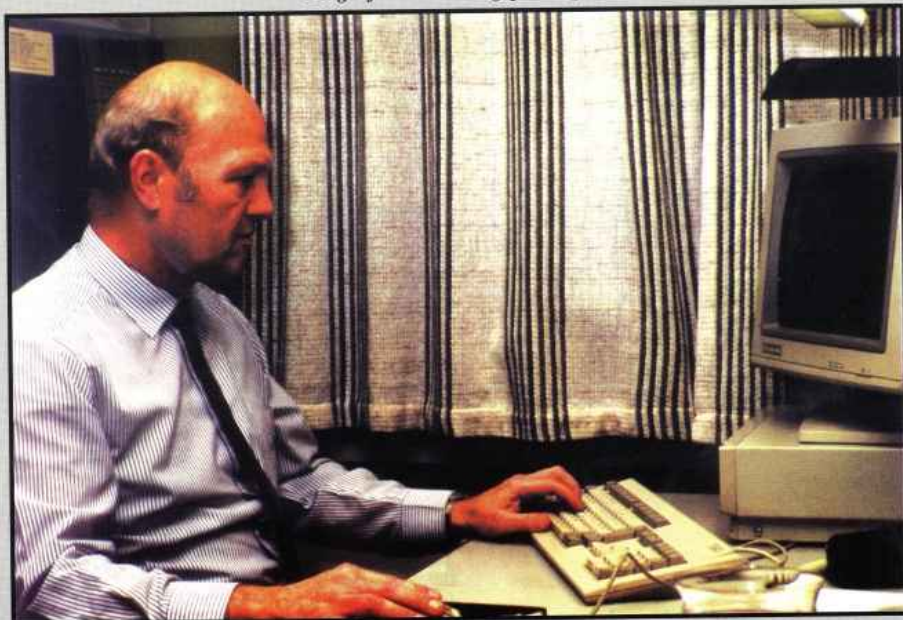
Programmet kunne tilsyneladende det meste af det, der var behov for i en virksomhed af hans størrelse, og samtidig var det enkelt at

lære. Møller Nielsen anskaffede derfor i begyndelsen af 1988, sammen med CAD-Line, en Amiga 2000 og en Roland DXY-885 plotter, og sparede derved, sammenlignet med de CAD-systemer der ellers var på markedet, dels mange tusinde kroner og dels en lang oplæringsstid.

"Hurtig indretning med symbolbibliotek"



"Det går fantastisk hurtigt på Amiga 3000"



Ændringer laves lynhurtigt

Siden anskaffelsen har CAD-systemet været brugt særdeles meget, og anskaffelsen skønnes at være lønsom. Når Møller Nielsen udtrykker sig så forbeholdent skyldes det, at han har anvendt mange timer på at under-

søge og rapportere om fejlfunktioner i programmet. Han er endda gået så langt som at rette i programmet. For eksempel har han redesignet hele det alfabet, som bruges til at tekste tegningerne med, fordi det originale alfabet blev ulæseligt ved de mindste skriftstørrelser. Efter at have lavet et symbolbibliotek, bl.a. med de forskellige møbeltyper, går det som en leg at få konstruktioner og indretningsplaner omsat til tegninger, og især at lave ændringer. Det kan bogstaveligt talt ske mens kunden venter. Møller Nielsen er da også af den opfattelse, at det at have et CAD-system er en slags anbefaling, som har åbnet for opgaver, som han formentlig ellers ikke ville have fået.

Ikke problemfri

Dog har det hele ikke været en dans på roser, for som bekendt er ingen programmer fejlfri, heller ikke CAD-Line, og Møller Nielsen har, efter speciel aftale med udvikleren, Allan Havemose, fra starten rapporteret flittigt om fejl, og givet mange forslag til forbedringer. Dette har da også resulteret i, at han er blevet bedt om at være tester på forbedringer af CAD-Line. Da Commodore samtidig sætter på Amiga især til professionelle anvendelser, har man lånt Møller Nielsen en Amiga 3000 til at afprøve forbedringerne på. På basis af testen er det hans skøn, at CAD-Line kan blive et særdeles godt og effektivt arbejdsredskab hvis de sidste forbedringer bliver gennemført.



(Læs mere om CAD-Line på siderne 24)

DISKETTER

SONY · GOLDSTAR · 3M · MICRODISK · NOMANE OSV.

Diskmaster aps er et specialfirma for DISKETTER, DATATAPE, silketryk på disketter, diskettekopiering. Vi har mere end 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om hvad du skal bruge, og hvor meget du skal ofre – RING TIL OS!!!

PS. VI IMPORTERER DISKETTER OG TAPE FRA 12-15 FABRIKKER OVER HELE KLODEN.

SONY DISKETTER, VERDENS BEDSTE, det har vi papir på!

SONY mærkevare

3.50 MF 10
alm. garanti
i 50 stk. boxe
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **569**

SONY mærkevare

3.50 MF 100
i 10 stk. boxe
LIVSGARANTI
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **652**

SONY PROFF SUPER-C

3.50 MF 250
Verdens bedste fra Sony
Køb 100 og få en gratis
box OG 10 gratis disk
PRIS

TILBUD

i alt **799**

SONY 1.44 MB, 4 typer:

(Tilbud)
SONY NEUTRAL
SONY BACK-UP
SONY ORIGINAL
SONY CLASSIC

TILBUD

11,95
12,95
14,95
16,95

3M

3.50 DS-HD 2 MB	13,95
3.50 DS-HD 2 MB F	15,95
3.50 DS-DD 1 MB	7,45
3.50 DS-DD 1 MB F	8,95
5.25 DS-DD	4,45
5.25 DS-DD F	5,95
5.25 HIGH DENSITY	8,45
5.25 HIGH DENSITY F	9,95

DATA, TAPE & CARTRIDGE

DC 600 A	179,00
DC 600 XLP	229,00
DC 2000	169,00
DC 2080	189,00
DC 2120	189,00
DC 6150	199,00
DC 6250	219,00
DC 6250	298,00
DC 6525	339,00
TK 50	298,00

Ring efter gratis prislister

Lavpristilbud GOLDSTAR

5.25 DSDD 360 KB	2,05
5.25 DSHD 1.2 MB	6,89
3.50 MF2DD 1 MB	5,39
3.50 MF2HD 2 MB	9,85

DISKETTEBOXE, alt i
Vi har 15-20 forskellige.

PRISEXEMPEL:
100 stk. box **49,00**

MICRODISK, kvalitet til lavpris

5.25 DSDD 360 KB	2,49
5.25 DSDD 360 KB H	2,95
5.25 DSHD 1.2 MB	5,95
5.25 DSHD 1.2 MB H	6,95
3.50 2DD 720 KB	5,39
3.50 2DD 720 KB H	5,95
3.50 2HD 1.44 MB	9,95
3.50 2HD 1.44 MB H	10,95

NONAME & NEUTRALE

5.25 DSDD fra	1,99
5.25 DSDD 80 spor fra	2,49
5.25 HIGH DENSITY fra	3,95
3.50 MF-DD fra	3,99
3.50 MF2DD fra	4,79
3.50 MF2HD 1.44 fra	7,95

**MANGE TYPER KAN LEVERES
I FARVER. RING FOR INFO**

DISKMASTER ApS

RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.
Alle priser er stk.-priser uden moms og beregnet ved 100 stk.

CAD-Line: "Forfatteren"

Af Torben Hammer



Allan Havemose er manden bag CAD-Line, programmet der giver dig professionel Computer-Aided Design på Amiga'en. Og idag er han teknisk chef hos Commodore Europa. "Det Nye CoMputer" har talt med ham.

Medens Allan Havemose læste til civilingeniør på Danmarks Tekniske Højskole i 1985, kom de første artikler frem om Amiga, Commodores nye supercomputer. Han kunne med det samme se de muligheder, der lå i Amigaen, og begyndte at drømme om, at lave et CAD-program, der sagde spar to til alt, hvad der hidtil var set.

Under studiet havde Allan et job for et større EDB-firma som udvikler af plotterdrivere, og havde derfra et vist kendskab til CAD. Det var dog først da han i 1986 var igang med at skrive eksamensprojektet, at det blev til alvor. Han trængte såmænd til lidt afveksling fra projektet. På det tidspunkt var der ingen Amiga'er at købe i Danmark, og Allan kontaktede derfor Commodore Danmark for at høre, om der var nogen mulighed for at få fat i en Amiga. Det blev Jan Nymand han kom i forbindelse med, og Allan fortalte om sine ideer. Jan Nymand blev så interesseret, at han tog over til København for at høre nærmere. Han medbragte en Amiga 1000, og den var ikke med, da han rejste hjem til Jylland igen. Samtidig var der truffet en aftale om support fra Commodore til udviklingsarbejdet, og markedsføring af det færdige produkt



Multitasking

Det var et hårdt job at begynde at programmere Amiga den gang. Dels var der ikke megen støtte at hente blandt kolleger; der var ikke mange der overhovedet kendte maskinen. Dels krævede det, at maskinen kunne arbejde i multitasking, der krævede en helt ny tankegang, når man skrev sit program, el-

lers kunne det ikke arbejde samtidig med andre programmer.

Matematisk interesse

Efter bestået eksamen fik Allan Havemose ansættelse på Matematisk institut på DTH, og underviste civilingeniørstuderende i matematik.

Udviklingsarbejdet tog fart, og

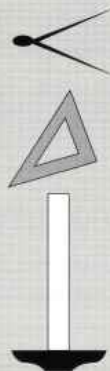
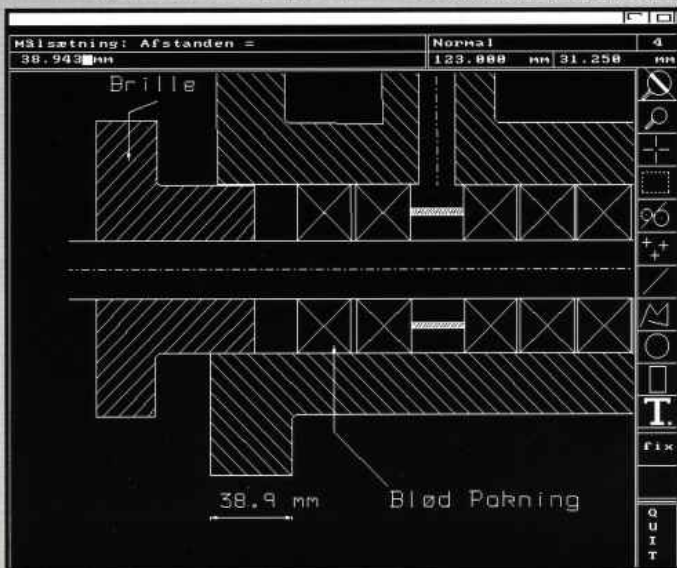
i begyndelsen af 1987 kunne programmet præsenteres i en næsten færdig form. Det var da langt foran alle eksisterende CAD-programmer til Amiga, både med hensyn til betjeningsvenlighed og arbejds-hastighed. Selv en "klassiker" som AutoCAD kunne ikke overhale det, men naturligvis havde det ikke lige så mange faciliteter.

Når programmet arbejder så hurtigt, skyldes det Allan Havemoses matematiske baggrund (hans specialer var matematik og datalogi). Hans store interesse for, og viden om matematik gav ham mulighed for at udvikle hurtige og effektive rutiner, som de færreste programmører kan gøre ham efter.

Håndplukket af Commodore

I 1987 blev han antaget som licentiat-studerende ved matematisk institut. Men allerede inden han var færdig i 1989, havde Commodore tilbudt ham stilling som chef for Amiga-produktlinien i Europa. Det var helt klart, at de kvaliteter, han havde lagt for dagen under udviklingsarbejdet med CAD-Line, var rygtedes indenfor koncernen, og førte til tilbudet om ansættelse. Idag sidder Allan Havemose hos Commodore i Tyskland og har en afgørende indflydelse på, hvad der kommer af nye ting omkring Amiga.

Senest har han været meget aktiv omkring udformningen af indholdet i den nye Workbench 2.0. Også her har han gode forudsætninger, idet han er en af de meget få her i landet, der har været med lige fra starten, med Wb 1.0



IMPACT
Series II

**Gør som flere end 160 andre danskere har gjort i år:
Vælg GVP Series II til din Amiga - det sikre valg !**

GVP

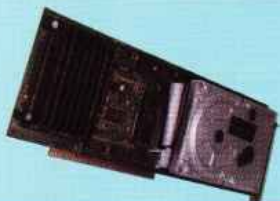
Når du handler ved den autoriserede importør er du sikret:



GVP Series II A500 extern HD
GVP's nye HD8+ harddiske er en revolutionerende nyhed. Den fylder mindre og passer bedre til din A500 end nogen anden harddisk på markedet. Med indbygget 'mini-slot' til fremtidige udvidelser samt plads til 8 MB RAM er den det sikre valg. Leveres fra 40 - 100 MB.
Pris 52 MB LPS: 6.695,-

Telefonen er åben mandag - torsdag fra 9⁰⁰ til 17⁰⁰
fredag dog fra 9⁰⁰ til 16⁰⁰

Før du køber - grundig information



GVP Series II HardCard
Med introduktionen af SERIE II hardcard'ene har GVP igen sat nye standarder. Med denne serie dækker vi ethvert behov for professionelt expansion ud-styr, fra 40 til 200 MB. Hardcard+RAM kortene har plads til 8 MB RAM samt harddisk på kortet.
Pris 52 MB LPS: 4.995,-

Når du køber - den rigtige pris



Ricoh 50 MB Harddisk
SyQuest'en har endelig fået en pålidelig afløser. Ricoh R5500 sikrer dig ubegrænset harddisk kapacitet. Den udskiftelige, hermetisk lukkede disk med en kapacitet på 50MB pr. plade, kan dække alle dine behov. Nu og i fremtiden. Access-tid 28 ms.
Pris incl. 1 disk: 7.995,-

Efter købet - kvalificeret service

Performance test with CPU stress & DMA contention



GVP er bare bedre !

Testen af 3 forskellige harddiske til Amiga 500: CBM A500, GVP og Supra 500 XP. Som du ser er GVP en klar vinder. Alle test er udført med microprocessor belastning samt DMA belastning. Dette svarer til at du f.eks. down-loader fra modem mens du arbejder på overscan skærm i DPAINT.

Series II harddiske til Amiga 500

A500-HD+/20, u. RAM	4.995,-
A500-HD+/20 m. 2 MB RAM	6.195,-
A500-HD+/20 m. 8 MB RAM	12.995,-
A500-HD+/40, u. RAM	5.995,-
A500-HD+/40 m. 2 MB RAM	7.195,-
A500-HD+/40 m. 8 MB RAM	13.995,-
A500-HD+/52 Quantum LPS u. RAM	6.695,-
A500-HD+/52 m. 2 MB RAM	7.895,-
A500-HD+/52 m. 8 MB RAM	14.495,-
A500-HD+/100 Quantum LPS u. RAM	8.995,-
A500-HD+/100 m. 2 MB RAM	9.995,-
A500-HD+/100 m. 8 MB RAM	16.995,-

Series II HardCard u. plads til RAM

A2000-HC/0 SCSI ctrl.	1.595,-
A2000-HC/40 Fujitsu HD, 28 ms.	4.395,-
A2000-HC/52Q Quantum HD, 12 ms.	4.595,-
A2000-HC/80 Seagate HD, 28 ms.	5.295,-
A2000-HC/105Q Quantum HD, 12 ms.	8.895,-

Series II HardCard m. plads til 8MB RAM

A2000-HC8/0 SCSI ctrl.	2.195,-
A2000-HC8/40 Fujitsu HD, 12 ms.	4.750,-
A2000-HC8/52Q Quantum HD, 12 ms.	4.995,-
A2000-HC8/80 Seagate HD, 28 ms.	5.850,-
A2000-HC8/105Q Quantum HD, 12 ms.	9.395,-

Series II RAM kort m. plads til 8MB RAM

A2000-RAM8/0 8 MB kort	1.049,-
A2000-RAM8/2 8 MB kort incl. 2MB	1.950,-
2 MB FastRAM upgrade	1.500,-

JX-100 Farve Scanner

Scanner incl. ScanLab Software	7.295,-
--------------------------------	---------

IMPACT A3028/2

28 MHz acceleratorkort m. 2 MB RAM	10.995,-
A3028/2 med Quantum 40MB HD	13.995,-
A3028/2 med Quantum 80MB HD	15.995,-

SCSI enheder for IMPACT SCSI II

Ricoh R5500 - 50MB harddisk	7.995,-
Ricoh R500 - Ekstra 50MB disk f. R5500	1.220,-
WT-150 - 150 MB Tapestreamer	6.595,-

105MB Quantum SERIES II HardCard med plads til 8MB RAM

Fra 01.03.91 - 6.495 incl. moms ! - til 01.04.91 30%

Forlang altid et års skriftlig fabriksgaranti på din harddisk - Din eneste sikkerhed for et kvalitetsprodukt !

ND Lavpris - 80815211

Din NAV for bestilling eller GRATIS konsultation

Vi betaler din anrejningsrejse

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



Krigeren

Krigeren

Til trods for at denne måneds Gallery var fyldt med superbe eksempler, fik Ib Lindenegs 'Krigeren' mig alligevel til at tabe både næse og mund, i flere timer. Krigeren er mere end et eksempel på, hvad Deluxe Paint kan udrette af vidundere. Det viser også et talent indenfor anatomi, perspektiv og komposition.

En ting er at tegne og derefter bruge 'fill-tool'. En anden er at male så det giver en illusion af flere farver, end der rent faktisk er. Dette mestrer Ib - med palettens egenskaber.

Kunstnerens brug af detaljer i ulvens pels er værd et studie, taget i betragtning af billedets lave opløsning.

Jeg kunne selvfølgelig blive ved med ros og kommentarer om bl.a. den dramatiske pyra-

mid-komposition, de spøgelses-agtige ulve i baggrunden, samt den næsten 3-dimensionelle naturalisme ved væsenerne.

Men, i god tro til at alle vore kunstnere her på Gallery-siderne, er ærlige i sjælen, beviser Ib's billede først og fremmest et professionelt niveau af kunst, kreeret på markedets billigste grafiske maskine i vor tid - Commodores Amiga.

500 kr. til Ib.

Kenworth

Denne måneds andenpris går til Morten Jørsfeldt for sin Kenworth lastbil. Der står den så i al sin pragt, midt ude i ørken-sandet. En maskine der oser af kraft og triumf, men også en smule forladt og rolig. Dét lige indtil den skal afsted igen på nye togter, gennem al slags vejr. Dens herre

tager sig måske en lur ovenpå strabadserne med pudsekluden, og det skal han have lov til - f.....s til knofedt den chauffør har....

Rent teknisk er lastbilen helt perfekt. Perspektiv i top, cromet naturtro og man fristes til at bruge udtryk som airbrush. Men nej, det er "bare" et kreativt talent i skøn forening med computerens bedste egenskaber.

300kr. til Morten

Phyramida

Fra Ulrik Andersen kommer dette billede: Phyramida, som er en brøkdel af hvad der lå på disketten.

Det at bedømme andres billeder er ikke altid lige let. Jeg mener og prøver for så vidt at give en objektiv mening om de billeder der bliver indsendt, men jeg er kun et men-

Vi fortsætter med at dele præmier ud til månedens bedste tegninger. Marlene Diemar Sherar vil endnu engang være dommeren i Det Nye Computer's Gallery, men vil dog også kommentere og vejlede dine indsendte billeder, så godt hun formår!



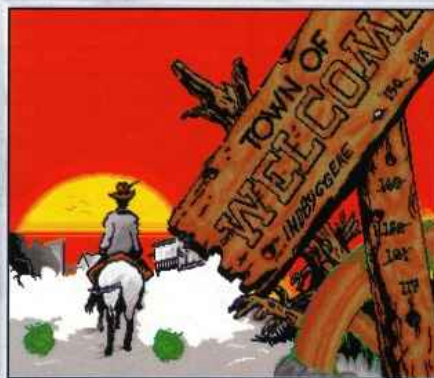
Kenworth



Phyramida



Whale



Western picture

neske og kan ikke løbe fra min personlige tilkendegivelse. Ulriks billede ligger langt fra min egen smag, men du skal med på disse sider, for din sikre stil som går igen på alle dine billeder. Til alle læserne som ikke er indviede i denne stil skal jeg herom berette.

- 1-Gråtoner med en enkelt primærfarve, som i andre tilfælde ville gøre billedet kedeligt, har her gjort det modsatte: spænding & mystik.
- 2-Utroligt detaljerede (selvom læserne nok vil få svært ved at se disse på tryk, men skærbilledet var meget flot og klart).
- 3-En evne til at fremtrelle diverse strukturer og mønstre, som giver motivet liv. Se punkt 2.
- 4-En nydelse at se originale arbejder - for en gang skyld - fristes jeg til at sige, til trods for at de muligvis ikke går i retning af min e-

gen smag. Og så blev denne kommentar alligevel ikke objektiv, øv!

Whale

Dette billede er lavet i DP3, 64 farver EHB, frit efter et postkort af Alex Robson. Det er Nikolaj Bror Eriksen der er den ærlige og talentfulde person bag denne kopi. Ærlig, fordi han indrømmer at det er en kopi og dermed også får en plads her på siden. Men denne plads og præmie skyldes såmænd også godt og gedigent arbejde. Og uden kreative evner, kommer man ikke langt, selvom der er tale om kopiering. Farverne er helt i top og på grund af effekter såsom stencil og smoothing, kommer der noget helt anderledes frem, end hvad man er vant til at forbinde computerkunst med. Jeg ser Whale-billedet som en akvarel og

det passer jo meget fint, eftersom motivet omhandler oceaner.

Western Picture

Jo, jeg lugter skam støvet i dette billede, lavet af Ulrik Trenckner. Kompositionen er god og især byskiltet er jeg ret vild med. Strukturen i træet er ramt meget fint. Muligvis nogen flere nuancer på himlen, ville have fået mig op af stolen. Bedre held næste gang. Det virker som om at du er startet med forgrunden og virkelig har lagt arbejde i denne, men trætheden meldte sig da du skulle igang med baggrunden?!! Men igen, jeg kunne jo også være helt på glatiss!

CPU

✓AMIGA®

HVOR AMIGA-FOLK ER KOMMER AMIGA-FOLK TIL



ROCTEC RAM A500 RAM-udvidelse RM550C

- ☆ 512 K Ram udvidelse
- ☆ Real-time UR med batteribackup
- ☆ Extern afbryder

Pris Tilbud Kun: **698,-**

AMIGA ACTION REPLAY

- ☆ Freeze & Slow motion
- ☆ Maskinecode monitor
- ☆ Og meget mere

Pris tilbud kun: **750,-**

EXTERN MODEM Modem 2400 bps

- ☆ Full eller Half Duplex
- ☆ Auto-Dial & Auto-Answer
- ☆ Fully Hayes Compatible

Pris kun: **1.298,-**



INTERN 3.5" DISK DRIVE

- A2000-2
- ☆ 3.5" 880KByte
- ☆ Støvklop

Pris tilbud kun: **848,-**

ROCTEC DISKDRIVE

EXTERN 3.5" DISK DRIVE

- RF320C
- ☆ 3.5" 880KByte
- ☆ Afbryder
- ☆ Viderført BUS
- ☆ Støvklop

Pris kun: **995,-**

EXTERN 5.25" DISK DRIVE

- RF542C
- ☆ 5.25" 360/880 KByte
- ☆ 40/80 Spor
- ☆ Afbryder
- ☆ Viderført BUS

Pris kun: **1.095,-**

A500 RAM-udvidelse MaxiMem

- ☆ 512 K Ram
- ☆ Kan udvides op til 2MB Ram
- ☆ Kraver Gary/CPU adaptor
- ☆ Real-time UR med batteribackup
- ☆ Extern afbryder

Pris kun: **999,-**

Gary adaptor 349,-
CPU adaptor 399,-
Agnus 8372 498,-
512 KRam 398,-

GOLDENIMAGE SORT/HVID SCANNER GS4500

- ☆ 105mm Scan pr. spalte
- ☆ 400 dpi
- ☆ Gemmes som IFF
- ☆ Incl. software

Pris kun: **2.495,-**

ROCTEC MUS

ROCTEC RM300C

- ☆ Microswiche
- ☆ 200 DPI

Pris kun: **198,-**

ROCTEC CORDLESS MOUSE

- ☆ Microswiche
- ☆ Fri for ledning

Pris Tilbud kun: **698,-**

MUSEMÅTTE

- ☆ Fås i rød, blå eller grå

Pris kun: **78,-**

GOLDENIMAGE MUS

GoldenIMAGE GI-500 OPTO-MEKANISK

- ☆ Microswiche
- ☆ Musmåtte
- ☆ 290 DPI

Pris kun: **298,-**

GoldenIMAGE GI-1000 OPTISK MUS

- ☆ Microswiche
- ☆ Musmåtte
- ☆ 250 DPI

Pris Tilbud kun: **598,-**

A2000 RAM-udvidelse GI A2002-8

- ☆ 2 MB RAM
- ☆ med plads til 8 MB RAM i alt

Pris Tilbud kun: **2.495,-**

COMMODORE A590 HARDDISK

- A590
- ☆ 20 MB SCSI HardDisk
- ☆ Autoboot med Kick Start 1.3
- ☆ Plads til 2 MB Ram

Pris Tilbud kun: **4.295,-**

512 KRam 398,-



AMIGA 2000

- ☆ 1 MB CHIP RAM
- ☆ MUS
- ☆ 880 KByte 3.5" Diskdrev
- ☆ C1084S farvemonitor
- ☆ 4 lydkanaler 2/2 stereo
- ☆ Workbench 1.3 Disk

NY Pris: **11.995,-**
StudiePris: **10.300,-**

A2301 Genlock

- ☆ RGB & FarveComposite output

NY Pris: **2.434,-**
StudiePris: **2.190,-**

A2088 PC-XT KORT

- ☆ 512 KByte RAM
- ☆ 360 KByte 5.25" Diskdrev
- ☆ MS-DOS 4.01

NY Pris: **3.172,-**
StudiePris: **2.855,-**

A2286 PC-AT KORT

- ☆ 1 MB RAM
- ☆ 1.2 MB 5.25" Diskdrev
- ☆ MS-DOS 4.01

NY Pris: **6.649,-**
StudiePris: **5.984,-**



A2058-2/8 RAM KORT

- ☆ 2 MB RAM
- ☆ med plads til 8 MB RAM i alt

NY Pris: **2.666,-**
StudiePris: **2.398,-**

A2092 HARDDISK

- ☆ 20 MB 3.5" HARDDISK
- ☆ Autoboot med KickStart 1.3
- ☆ SCSI interface

NY Pris: **6.784,-**
StudiePris: **6.106,-**

A2091-40 HARDDISK

- ☆ 50 MB 3.5" HARDDISK
- ☆ Autoboot med KickStart 1.3
- ☆ SCSI interface
- ☆ Plads til 2MBRAM

NY Pris: **3.898,-**
StudiePris: **3.507,-**

A2091-40 HARDDISK

- ☆ 50 MB 3.5" HARDDISK
- ☆ Autoboot med KickStart 1.3
- ☆ SCSI interface
- ☆ Plads til 2MBRAM

NY Pris: **6.100,-**
StudiePris: **5.490,-**

A2620 Acceleratorkort

- ☆ 68020 CPU, 14 MHz.
- ☆ 2 Mbyte 32-bit RAM
- ☆ 68881 FPU & 68851 MMU

NY Pris: **9.760,-**
StudiePris: **8.784,-**

A2630 Acceleratorkort

- ☆ 68030 CPU, 25 MHz.
- ☆ 2 Mbyte 32-bit RAM
- ☆ 68881 FPU (MMU 168030)

NY Pris: **10.980,-**
StudiePris: **9.882,-**



CPU
DIN LOKALE
AMIGA
FORHANDLER

CPU 2000 A/S
GL. Kongevej 134
1850 Frederiksberg C
Tlf: 31 24 24 10

CPU 2100 A/S
Østerbrogade 110
2100 København Ø
Tlf: 35 43 04 00

CPU 2300 A/S
Amagerbrogade 124
2300 København S
Tlf: 31 55 25 00

CPU 2610 A/S
Rødovre Centrum 208
2610 Rødovre
Tlf: 31 41 60 42

CPU 5000 A/S
Pogestræde 26
5000 Odense C
Tlf: 65 91 20 33

CPU 6700 A/S
Kongensgade 140
6700 Esbjerg
Tlf: 75 12 88 11

CPU 8000 A/S
Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf: 86 18 39 33

CPU 9000 A/S
Nørregade 27
9000 Aalborg
Tlf: 98 13 22 77

CPU
BARE BEDRE
OG
BILLIGERE

Amiga, årgang 1991

I vores utrættelige søgen efter nye anvendelsesmuligheder til Amigaen, er vi stødt på noget så besynderligt som et Vinotek.

Er du ved at miste overblikket over vinsamlingen derhjemme, er hjælpen nu nær. Vi tester.

Af Claus Leth Jeppesen

Du må nok slå koldt vand i blodet med det samme, for Vinoteket er ikke en nyopført kommunal foranstaltning, hvor du kan gå hen og låne et par flasker med hjem, og siden returnere dem inden månedets udgang i tom tilstand. Vinoteket er derimod en slags specialdesignet vin-database, der gør det til nemt at sortere og systematisere din vinsamling. Programmet henvender sig derfor primært til vinentusiaster, hvilket kan være alt lige fra den seriøse vinkender, vinklubber eller vinbutikken lige om hjørnet.

Vinotekets struktur behagelig simpel

Vinoteket stiller ikke nogen særlige krav til dit udstyr, men ek-

stra RAM er selvfølgelig en fordel, hvis din samling er rigtig stor. Der næst er en printer også et must, til at lave lister over samlingen.

Når du starter Vinoteket op, fornemmer du med det samme, at det er et hurtigt og velskrevet program du arbejder med. Alle funktioner nås enten igennem funktionstasterne, eller ved brug af menuer.

Vinoteket sorterer og søger også usædvanligt hurtigt i datamaterialet.

Sådan kommer du igang

For hurtigst muligt at forstå programmets virkemåde, følger der med programmet en demonstrationsfil, på omkring 195 forskellige vintyper. I demoen får du hurtigt et godt indtryk af de kriterier



du kan sortere din egen vinsamling under.

Generelt kan man sige, at der i Vinoteket findes 9 typer datafelter, der tilsammen danner en fortegnelse over vinsamlingen. De vigtigste af disse er: flaske-nummer, flaskeetikette, årgang, type (rød/hvid), pris, modningstid, og en placeringsangivelse.

Når du så kører ned igennem vinlisten, bliver alle disse data præsenteret i en nem og overskuelig form i et vindue øverst på skærmen.

Når du skal starte dit eget vinkartotek, startes med at lave din egen konfiguration. Det er her du skal definere de lande, vinsamlin-

gen består af (fransk eller tysk), samt angive de typer vin, der skal klassificeres under (rødvin, rose, hvidvin). I denne menu kan du også angive dine egne forkortelser mv.

Nu er du faktisk klar til at indskrive din vinsamling, hvilket gøres ved at trykke på ikonet NY og udfylde rubrikkerne.

Når du er færdig med indtastningen, kan du dernæst begynde at gøre brug af Vinotekets kartoteks-funktioner. Med disse kan der søges, rettes, slettes, findes eller omsorteres i vinlisten efter behag.

Ved at vælge funktionen "Vininfo" kan du desuden danne dig et overblik over samlingen, idet den-

ne funktion (se billede) oplyser, hvordan din vinsamling er fordelt udover de forskellige vintyper. Desuden beregner Vinoteket den samlede værdi af din vinsamling, samt den gennemsnitlige flaskeværdis.

Programkritik

Problemer med Vinoteket viser sig egentlig først hen ad vejen, når du taster din samling ind. Generelt kan man sige, at den væsentligste kritik tager udgangspunkt i, at Vinoteket er en ret primitiv database. Antallet af datafelter er f.eks. ikke stort nok, idet datafelter som distrikt, kommune og salgspris mangler. Det er sandt nok, at distrikt og kommune kan nævnes under vinens navn, men i så tilfælde er der alt for lidt plads i denne rubrik (kun 47 tegn). Desuden kan du ikke bruge sorteringsfunktionerne og søgefunktionerne på datafelter der ikke eksisterer.

Det er desværre heller ikke svært at finde på funktioner, som er helt oplagte at indføre i programmet, såfremt det skal være lige så professionelt som Danish SoftTech hævder det er. For vinhandlere mangler der f.eks. et helt integreret regnskabsafsnit i programmet, der holder styr på kredit/debitforholdet, fakturering og et eventuelt lagersystem.

Det havde dernæst også været anvendeligt at kunne eksportere sin liste over vinsamlingen til andre programmer (ASCII-format) for videre forarbejdning.

Det havde ligeledes været rart

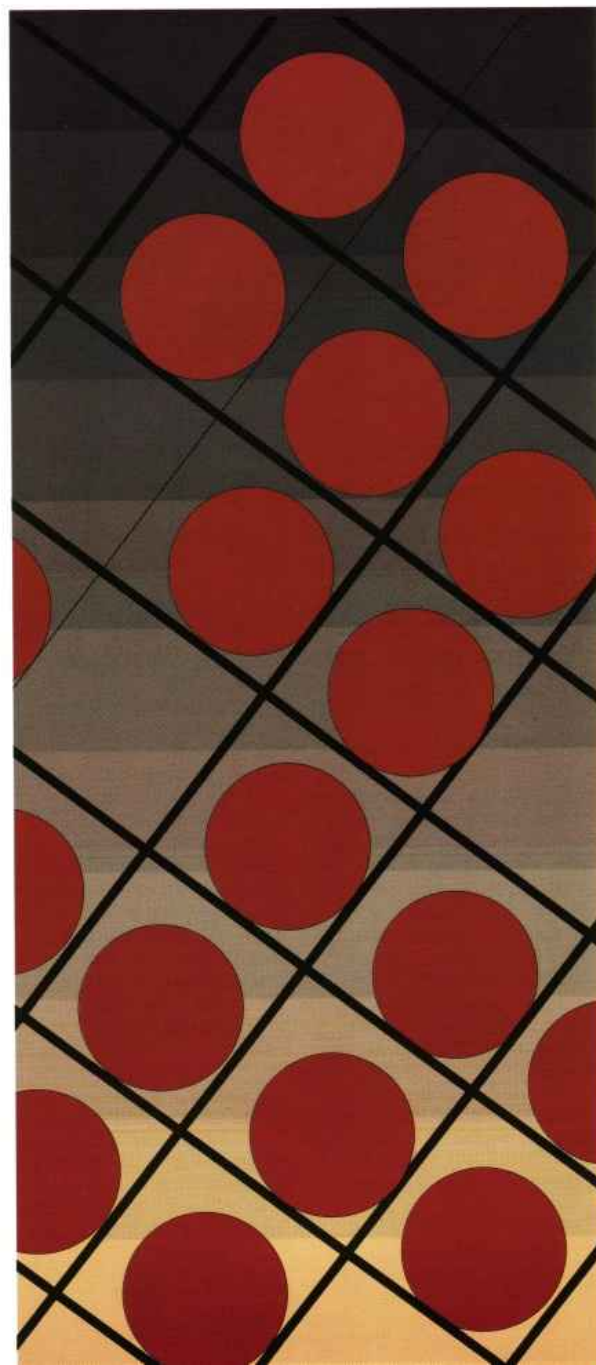
Rubrikker alt for korte

Det bringer os iøvrigt frem til et andet væsentligt kritikpunkt ved Vinoteket. Hvis det skal være en fordel at føre sin vinsamling ind på EDB, så skal det fungere MINDST lige så godt som en liste, du kan lave i et almindeligt hæfte. Det er Vinoteket ikke. Hvorfor? Jo det skyldes især, at rubrikken bemærkninger er alt for kort til at indføre sine smagsnotater og andre interessante noter, vinkendere ofte har stor værdi i at bevare. Det kan f.eks. være henvisninger til de steder, man kan erhverve flere oplysninger om vinen, hvor den blev købt, hvor man sidst drak den og et eventuelt pointsystem.

Det skal indrømmes, at der også findes nogle fordele ved at taste sin vinsamling ind i Vinoteket, såsom sortering og søgning, men det hjælper ikke rigtig hvis det overskygges af en forringelse i materialet.

Det er meget rammende at sige om Vinoteket II, at det lover så meget og holder så lidt. Du når lige at fornemme hvordan Amigaen kunnet have gjort tilværelsen nemmere for vinelskere, men så støder du også imod en massiv mur af begrænsninger i programmet. Vi ser frem til version II.x.

Vinoteket II - af Jesper Steen Møller for Bech & Erlik L/S - V1.0									
191 af 195 Vinene er sorteret efter type.									
Haut-Medoc Ch. Lanothe Bergeron, cru bourgeoise 1983									
10 helflasker à kr. 53 (I alt kr. 530)									
Rodvin, Frankrig									
Moen 1991-95 Placering 2003									
12	Listrac	Ch. Revendi, cru bourgeoise	1979	Rod	Fran	kr.	72	1987	
10	St. Julien	Ch. Gaud-Larose, 2. cru	1982	Rod	Fran	kr.	975	1995	
32	Margaux	Ch. Rivian, 3. cru	1985	Rod	Fran	kr.	111	1995	
6	St. Julien	Ch. Lagrange, 3. cru	1975	Rod	Fran	kr.	154	1988	
12	Margaux	Ch. du Tertre, 5. cru	1982	Rod	Fran	kr.	185	1993	
24	St. Julien	Ch. Leoville Barton, 2. cru	1987	Rod	Fran	kr.	189	2000	
7	Operte	Andersen Vintage	1982	Fort	Pot	kr.	123	1995	
2	St. Julien	Ch. Leoville Barton, 2. cru	1971	Rod	Fran	kr.	154	1985	
1	Bourgoigne	Pulligny-Montrachet, Pere &	1959	Hvid	Fran	kr.	253	1985	
10	St. Julien	Ch. Leoville Poyferre, 2. c	1988	Rod	Fran	kr.	154	1985	
24	Margaux	Ch. Giscoupe, 2. cru	1986	Rod	Fran	kr.	288	1994	
8	St. Julien	Ch. Saint Pierre, 4. cru	1985	Rod	Fran	kr.	132	1995	
24	Moulis	Ch. Chasse-Spleen, cru bour	1976	Rod	Fran	kr.	154	1985	
12	St. Julien	Ch. Saint Pierre, 4. cru	1981	Rod	Fran	kr.	85	1992	
10	Haut-Medoc	Ch. Lanothe Bergeron, cru b	1983	Rod	Fran	kr.	53	1991	
8	St. Julien	Ch. Talbot, 4. cru	1982	Rod	Fran	kr.	271	1997	
9	Beaujolais	Morgon, Les Versauds	1985	Rod	Fran	kr.	49	1989	
22	Margaux	Ch. Margaux, 1. cru	1984	Rod	Fran	kr.	362	1992	
24	St. Julien	Ch. Talbot, 4. cru	1982	Rod	Fran	kr.	115	1997	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F
Skærn	Ret...	Ny...	Slet	Print	Find...	Find næste	Onsorter...	Slut	F



Vinoteket II - af Jesper Steen Møller for Bech & Erlik L/S - V1.0									
142 af 195 Vinene er sorteret efter type.									
Søg og find... : Vælg søgekriterier...									
1	St. Emilion	Ch. Monbousquet, grand cru	1985	Rod	Fran	kr.	475	2000	
Søg og find... : Vælg søgekriterier...									
Antal Distrikt									
Type									
Angang									
F1 Rodvin									
F2 Hvidvin									
F3 Rosé									
F4 Champagne									
F5 Portvin									
F6 Sauternes									
F7 Madera									
Placering									
Land									
Spanien									
Okay									
Slet									
Forlad									
1	Bourgoigne	Bourgoigne, Grand Cru	1985	Rod	Fran	kr.	179	2000	
24	St. Estephe	Ch. Clos d'Estouneil, 2. cru	1985	Rod	Fran	kr.	253	1985	
2	Bourgoigne	Clos de l'art, grand cru. Mo	1973	Rod	Fran	kr.	159	1993	
12	St. Estephe	Ch. Lafon-Rochet, 4. cru	1982	Rod	Fran	kr.	150	1985	
14	Graves	Ch. Carbonnieux, cru classe	1975	Rod	Fran	kr.	89	1994	
24	St. Estephe	Ch. Meyney, cru bourgeoise	1987	Rod	Fran	kr.	89	1994	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F
Skærn	Ret...	Ny...	Slet	Print	Find...	Find næste	Onsorter...	Slut	F

om "Find" funktionen havde været lidt mere intelligent. Hvis du f.eks. vil søge efter en bestemt bemærkning du engang skrev om en vin, så kan du ikke nøjes med blot at skrive et stikord. Hele bemærkningen skal indtastes, hvilket godt kan være svært at huske efter nogle år.

Fakta:
Vinotheket II,
Pris : 495,-
Forhandles af: Bech & Erlik,
tlf:
42.81.88.25

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomichef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.

GAME PLAY



SKIDT OG KANEL

Ja, så er spileredaktionen tilbage med et grundigt kig på nogle af de computerspil, softwarehusene frister os med for tiden. Og det kan godt betale sig at nærlæse vores anmeldelser, for spillernes kvalitet er for nu at sige det mildt stærkt svingende!

Det er umuligt at sige noget generelt om, hvorvidt spillene idag er bedre eller værre end tidligere. Men man kan godt nogle gange få fornemmelsen af, at der er ved at ske en stigende polarisering: De gode spil bliver bedre, hvorved de dårlige spil (om muligt) kommer til at fremstå som endnu dårligere.

Visse softwarehuse har tilsyneladende ingen selvkritik! Tag nu et firma som Ocean et af de ældste softwarehuse i spilgenren, og et firma, der gennem tiderne har tegnet sig for en række programmer af superlativ kvalitet. Også i denne måned kan det engelske firma glæde sig over, at vores testhold har fundet et Oceanspil (Battle Command) værdigt til den eftertragtede "HIT" status. Men det betyder vel at mærke IKKE, at man uden videre kan løbe an på, at "Ocean" logoet borger for kvalitet. "Total Recall" og "Narc" er to eksempler på det modsatte...

Der er tilsyneladende ingen grænser for, hvor langt nogle firmaer vil gå for at score lette penge. System 3, der ellers tidligere har gjort sig særdeles positivt bemærket, er åbenbart ved at køre fast i en uendelig række af Ninjaspil, der blot plagierer tidligere succeser. Læs anmeldelsen af "Ninja Remix", og du forstår, hvad jeg mener.

Så meget desto mere befriende er det, når et lille, overset softwarehus som Thalamus pludselig brillerer med et spil som "Creatures". Det KAN altså lade sig gøre hvis spillfirmaerne vel at mærke bruger deres ressourcer på programmeringen, og ikke på dyre licenser og omfattende markedsføring. Her kunne mange store softwarehuse nok lære et og andet!

Søren Bang Hansen, Spileredaktør.

INDEX

Battle Command	43
Chase H.Q. II	35
Creatures	33
Days Of Thunder	34
Faces	40
Gazza II	42
Ishido	42
Narc	34
Nightbreed Action	39
Ninja Remix	40
Operation Harrier	41
Pang	41
Powermonger	38
Total Recall	32
Toyota Celica	43

TOTAL RECALL

Ocean

Total Recall er rigtigt gættet en filmlicens. Og nej, SPILLET Total Recall har ikke større ligheder med FILMEN Total Recall end en Spectrum har med en Amiga. Så lad os bare springe forhistorien over, ikke? Til SPILLET Total Recall har programrørerne pillet et par scener ud, strukket dem til ukendelighed og presset dem ned i to forskellige standardforme: platformaction og kørespil. Mellem banerne konfronteres spilleren med diverse "mellemskærme", så han ved, hvor i filmen han er. Meget praktisk, for det er ikke til at se det, hvis man ikke lige ved det...

På level 1 skal hovedpersonen, Quaid, der har en SVAG lighed med Arnold Schwarzenegger, kæmpe sig fra sit hotel til en telefonbox i den anden ende af byen. Og "kæmpe" er det rigtige ord. Det myldrer med fjender og bølger, der skal skydes eller bankes ned. Og så skal Quaid selvfølgelig hoppe en masse og køre en hel del i elevator, før han kommer videre. Det vil sige, på 64'eren skal han også undgå nogle pigge, holde fast i en kuffert og finde nogle it-beholdere. Han skal også finde nogle styrketabletter, der gør ham stærkere, så han kan hoppe længere, men det har de glemt at informere om i manualen.

De problemer har Quaid ikke på Amigaen, men til gengæld skal han kæmpe med en særlig mangel på ammunition. Han skal også finde en billet til Mars, en kuffert, et lægesæt og et pas. Ifølge manualen skal han tillige finde en forklædning, men det passer ikke. Sådan fortsætter det. Level 2, der består af en latterlig køresekvens set fra siden og med et rigtigt 1982look, er hurtigt overstået og afslører endnu et par fejl i instruktionerne.

På nuværende tidspunkt ved vi: At manualen er dårlig (også efter Oceanstandard), og at de to versioner ligger meget langt fra hinanden og endnu længere fra filmen. Men det bliver værre endnu.

Level 3 og 4 eksisterer kun på Amigaen, hvor Quaid skal køre i elevator og skyde henholdsvis i en lagerbygning og på Mars. Herefter skal der køres mere i bil, for sidste elevator og platforms-level toner frem på skærmen. Og så er det spil

overstået. Heldigvis!

Total Recall har ikke ret meget med filmen at gøre, og det vidste vi godt i forvejen, for jeg har efterhånden skrevet det 3 gange. Total Recall har heller ikke ret meget tilfælles med det, man plejer at kalde et "gode spil".

Jakob

AMIGA

Kr 375

Grafikken svinger meget i kvalitet. Platformsekvenserne er rimelig pæne, hvorimod kørescenerne kalder på brækposame. Melodien for selvløselig er der sådan en er ret jævn, og de enkelte samples fra filmen imponerer ikke. Præcis som gameplayet. Platformsdelen er set meget bedre, mens køredelen sjældent er set værre!

Grafik	71%
Lyd	74%
Gameplay	64%

OVERALL 65%

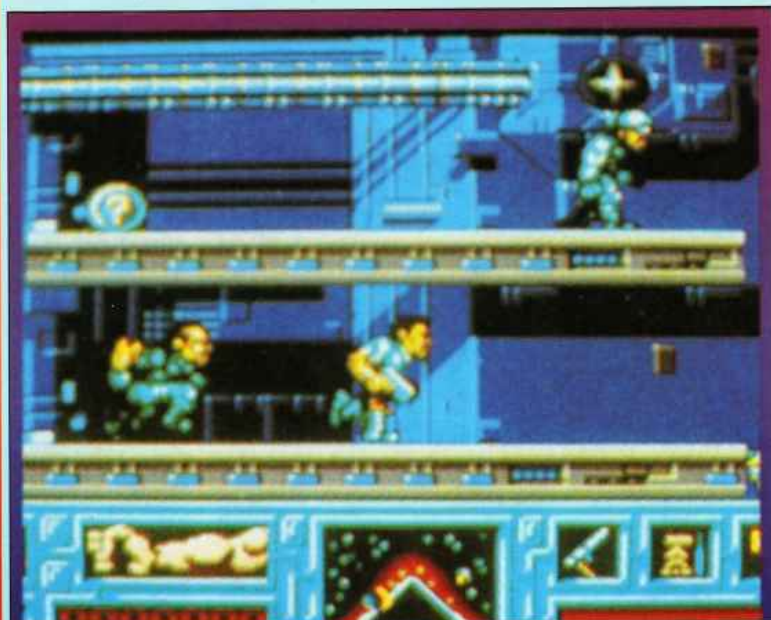
COMMODORE 64

Bånd kr 175, Disk kr 249

Ved første øjekast ser denne version ret lovende ud, men det varer ikke længe. Skærmen flimrer med jævne mellemrum, og kontrollen med Quaid er ikke for god. Her kan for eksempel nævnes den forfærdelige hoppeboldseffekt, der opstår, når Quaid ved et uheld springer ind i en mur... Melodien er ret imponerende, men til gengæld er lydeffekterne de DÅRLIGSTE NOGENSINDE. De kan heldigvis slås fra. Total Recall byder ikke på noget nyt og slet ikke noget, der kan forklare den omfattende multiload.

Grafik	70%
Lyd	72%
Gameplay	61%

OVERALL 62%



AMIGA Endnu en plat platform licens fra Ocean...



Opskriften på et Gold Game: Masser af variation, masser af gameplay, masser af humor!



CREATURES

Thalamus

Der var engang en lille planet der hed Blot. Og det var skam en meget smuk lille planet, der forsynde indbyggerne med alt, hvad de havde brug for. Der var bare eet problem når de nu boede på Blot, så blev de nød til at kalde sig for "Blotters", hvilket var lidt af en glædesdræber faktisk lød det temmelig ucheckt. Så de byggede et stort rumskib, som de alle sammen gladeligt hoppede ind i, i et forsøg på at finde et mere checket sted.

Under en temmelig vild fest i rumskibet, valgte de, at indtil de havde fundet et sted, ville de kalde sig for the Fuzzy Wuzzles, fordi det lød så morsomt. (I må hellere grine, hvis nogen af dem skulle sidde og lytte med!). Men midt i deres glædesrus og højlydte frisepip stødte de imod en asteriode, der fik dem helt ud af kurs. De styrede lige ned imod en planet ved navn Jorden, og landede midt i noget blåt noget, også kendt som Stillehavet. De svømmede i land på en ø, og da de havde fået tørret pelsen, døbte de øen "Det Mest Checkede Sted i Hele Universet".

Hvad de ikke vidste var, at i den anden ende af øen, boede der nogle mavesure dæmoner, der mildest talt var irriterede over den larm, de nyan-komne lavede. Og endnu værre: De havde bestemt ikke lyst til, at deres sted nu skulle hedde "Det Mest Checkede Sted i Hele Universet". Derfor lavede de en snedig plan, hvor de inviterede alle de små Fuzzy Wuzzles til den største fest, der nogensinde var blevet holdt på øen (faktisk også den eneste).

Og som vi alle ved, kan Fuzzy Wuzzles ikke modstå en god fest. Så da de havde friseret pelsen grundigt, gik de til fest. Men da alle efterhånden morede sig godt, kastede dæmonerne pludselig et magisk net henover de små Fuzzies og slæbte dem afsted til deres torturkammer. En meget trist historie...

Den eneste der undslap, var den lille Fuzzy

Clyde Radcliff (han stod allerede og kastede op i buskene, da hans venner blev fanget). Men fast besluttet på at redde sine artsfæller, valgte han at tage affære!

Sådan lyder forhistorien til CREATURES, der er en forkortelse for (hold jer fast!) Clyde Radcliff Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime!

Som Clyde skal du igennem tre baner, hårdt pakket med dæmoner, der absolut ikke har respekt for en Fuzzy ved navn Clyde (ok, det kan man måske ikke fortænke dem i!). Men Clyde kan heldigvis forsvare sig. Fra starten er han udstyret med en simpel Blotkuglespytter og sin dårlige ånde, som han kan sætte lid til.

Undervejs skal han i platformlandskabet finde nogle "Magic Potion Creatures", som han i slutningen af hver bane kan få en heks til at lave om til nye fjoliede våben, der kan hjælpe ham på hans videre færd.

Hvert landskab er bygget op som en lang række platforme, der varierer meget i udseende. Clyde får blandt andet mulighed for at dykke og stå på vandski på et åkandeblad alt sammen i et forsøg på at nå over i den anden ende af landskabet.

Første bane indebærer et vandlandskab, et vandfald og en række huler med det gammelkendte Endoflevel monster. Når han er klar, kommer Clyde videre til et utroligt underholdende torturkammer, hvor dæmonerne er ved at tage sig "kærligt" af hans venner...

Næste bane tager Clyde igennem sær spækket med piratisk og en uhyggelig skov derefter endnu et torturkammer. Til sidst gælder det en kirkegård og endelig det store slot, men for at komme så langt, skal du være bedre end de fleste. Spillet er meget svært, men samtidig så underholdende og absurd, at man slet ikke kan lægge det fra sig!

Nogen vil måske finde det for "nuttet", men selvom det ligner New Zealand Story, så har det langt mere format. Alt er utroligt afpudset om det så er highscore tavlen, så passer den perfekt ind i spillet. Dæmonerne er så nuttede, at man næsten ikke nænner at gøre dem noget, og Clyde har et sørgmodigt udtryk i øjnene eller også er han bare ikke helt ædru! Men den absolutte topscorer er de sublime torturkammer der nærmest med Storm Pgenialitet vil tage livet af de små nuttede Fuzzies.

Jeg kunne blive ved jeg kunne f.eks. nævne den lille scene, hvor Clyde flyver for at nå til slottet, jeg kunne nævne den lille bløde tingest, der følger med i spillet men det vil jeg slet ikke! For du skal selv have lov til at gå på opdagelse med din 64'er og Amiga'erne kan bare bede til, at spillet snart kommer til deres maskine. For i erkendelse af, at det er et af de bedste C64spil til dato, tøver jeg ikke med at forgylde det med vores fornemste pris GOLD GAME.

Christian

AMIGA

Vi har endnu ikke hørt tale om nogen Amigaversion af "Creatures", men hvis C64versionen opnår den fortjente succes, kan det kun være et spørgsmål om tid...

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Hvis dette spil havde været en pige, ville jeg invitere hende ud at spise! Det er simpelthen så sjovt, så flot, så nuttet og så spændende, at jeg kun kan anbefale alle at købe det. Grafikken er fantastisk detaljeret med fremragende brug af farver og musikken er varieret og genial. Jeg har svært ved at forestille mig, at man kan udnytte en C64 meget bedre. Seeing is believing...

Grafik	95%
Lyd	93%
Gameplay	97%

OVERALL 95%



C64 De umulige venstre sving!

DAYS OF THUNDER

Mindscape

"Days of Thunder" den fartfyldte film med Tom Cruise i hovedrollen har af mange fået den lidt spydige undertitel: "Top Gun II". Top Gun blev i sin tid også lavet som computerspil det kom der ikke noget godt ud af. Nu har Mindscape så forsøgt at få et spil ud af Days of Thunder og det er der heller ikke kommet noget godt ud af...

Spillet er selvfølgelig en stockcar simulation: Sammen med en masse andre biler kører du rundt på en bane, hvor det gælder om at komme først over målstregen, og helst i eet stykke. Intet nyt her.

AMIGA

Kr 375

Handlingen kan ses fra utallige synsvinkler, hvilket umiddelbart virker ret imponerende. Men det hjælper ikke stort, når udsynet gennem selve forruden er langsomt og uoverbevisende. Musikken er en ret middelmådig udgave af filmens tema, og motorlyden virker også lidt tynd. Gameplayet er alt for langsomt og ensformigt til at tænge.

Grafik	54%
Lyd	56%
Gameplay	52%

OVERALL 53%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Denne version er noget mere arcadeagtig, hvilket nok kommer af, at spillet er konverteret fra Nintendo'en. Men selvom der er lidt mere fart over feltet, er bilerne stadig grimme og primitive at se på. Det bliver ikke bedre af, at de bevæger sig meget unaturligt i forhold til vejen. Lyden er middelmådig i enhver henseende, og gameplayet er næsten lige så ensformigt som på Amigaen.

Grafik	62%
Lyd	57%
Gameplay	55%

OVERALL 58%

Der er ganske vist en del valgmuligheder i starten, hvor du for eksempel selv kan fastsætte antallet af konkurrerende biler og antallet af runder. Du kan også afgøre, hvor detaljeret grafikken skal være, eller endda vælge at spille mod en ven via et modem (Amigaversionen).

Før løbet skal du gennem den obligatoriske kvalifikationsrunde. I Amigaudgaven ses banen i et "ud gennem forruden" perspektiv, mens man i C64udgaven ser sin egen bil skråt oppefra.

Der er to hovedproblemer med det her spil. For det første er det teknisk dårligt det kan du læse om i de sædvanlige versionkasser. For det andet er det utroligt ensformigt! Alle banerne er nogenlunde ovale, og da du kører mod uret, er der ikke andet end venstresving. Først ligeud, så til venstre. Kan det blive mere ensformigt?

Det bliver ikke bedre af, at bilen i venstresvingene har en ret unaturlig tendens til at søge ud i yderbanen og hamre ind i barrieren, hvorpå den som regel falder fra hinanden (bilen, ikke barrieren). Man bliver derfor nødt til at sætte farten meget ned i svingene, medmindre man da er indstillet på at tilbringe det meste af tiden i pitstop. Dette medfører, at man bestandigt bliver overhalet i svingene af de computerstyrede biler, der tilsyneladende ikke har det samme problem. Kan det blive mere uretfærdigt?

Days of Thunder er et af de spil, du absolut sagtens kan undvære i din samling!

Søren

NARC

Ocean

Vi blander op for en ny voldsom konvertering fra Ocean og denne gang skulle det (ifølge Ocean) være gået ud over den mest kompetente spille-maskine nogensinde NARC. Så er det jo så, at jeg krybende må kravle til korset og tilstå, at jeg aldrig nogensinde har hørt om den spillemaskine, men hvis den er værre end Oceans konvertering, så tror jeg også helst, jeg vil undvære det bekendtskab!

Hvis virkeligheden kommer til at udvikle sig som i NARC, så får det danske politi udryddet deres problemer med BZ'ere og andre individer. Deres lille tjenestepistol og hårdhuede knippel bliver nemlig afløst af en automatriffel og et raketstyr, som skulle få selv den mest hærdede slumstormer til at flytte hjem til sin mor.

Uheldigvis har den stakkels strømmer i NARC ikke med småkriminelle at gøre, men derimod med narkohandlere, som vi jo allesammen bryder os meget lidt om. "Winners don't use drugs", som Ocean gør os opmærksom på. Desværre vrimler NARC's samfund med tabere.

Gennem 12 baner skal du og dine potente skydevåben gå byen tynd, og arrestere så mange narkoforbrydere som muligt det absolut sværeste i det spil. For bedst som du kommer gående med din lyske accent, din badge og dit colgatesmil, og brøler "Do ær ånder æræst", begynder de desperate folk at skyde på dig. Når du er blevet skudt ned et par gange, opgiver du at klare dem på den måde, hvorpå du spredte dem så meget som muligt ud over gaden. Til det formål er dit raketstyr særdeles effektivt, og efterlader som regel en sky af hudrester virkelig afskyelig!

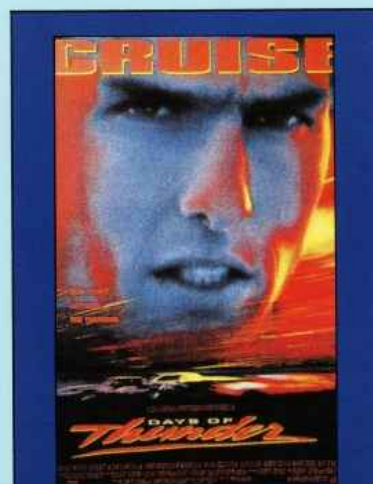
Men desværre er politiets budget ikke blevet meget bedre, så de har ikke givet dig så mange skud med. Det gør nu heller ikke så meget, for i et forsøg på at være venlig, har forbyrderne taget lidt med til dig. Når du har skudt dem, efterlader de, foruden ammunition, også penge og stoffer, som du kan samle op for at få ekstra point.

Skurkene ligner allesammen hinanden. Forud for en level får du at vide, at du skal "arrestere" (læs: aflive) en bestemt forbyrder. Problemet ved spillet er bare, at det ikke betyder så meget, om du skyder skurken hovedsagen er bare, at du når hen i den anden ende af den vandret scrollende skærm præcis som i uendelige bunker af lignende spil. Det gør de 12 baner alt for nemme, og medfører, at du har gennemført dem i løbet af en halv time hvis du kan holde dig vågen så længe.

For at få dette spil til at virke mere interessant, end det i virkeligheden er, har Ocean fyldt det med silicone blandt andet i form af en totalt ubrugelig radar, en bil du kan hoppe ind i, og nogle forvirrende safe cards. Disse ting er et forsøg på at pumpe spillet op til mere, end det i virkeligheden er men når ting bliver pumpet for hårdt op, skal der bare et lille nålestik til, før det hele eksploderer. Dette gameplay ligner noget, der har været udsat for en toptunet sømpistol!

Tilbage er så en ynkelig omgang søvngænger, et klichéfylt plot, et par dræberhunde, en mængde uvarierede forbyrder, en hovedpinefremkaldende helikopter, en latterlig bil, en formateringsklar diskette, en manual der kan bruges som hagemask, en flot papæske, du kan bruge til fødselsdagsgave og en slunken pengepung. Og så måske det morsomste af det hele: En lang pinocchio-gonzo, som du kan hænges små påskeæg på. Har jeg udtrykt mig klart nok?

Christian



TORDNENDE FIASKO

"I feel the need The need for speed!"

Citatet stammer fra filmen "Top Gun", og kan naturligvis kun komme fra Tom Cruise en af de skuespillere, som man enten elsker, eller finder ulideligt irriterende.

Days of Thunder er lavet af holdet fra "Top Gun": Både produceren, instruktøren (Tony Scott bror til Ridley "Blade Runner" Scott), og hovedrolleindehaveren er den samme.

Og handlingen? Cole Trickle (Cruise) er en ung, håbefuld racerfører, som får chancen for det helt store gennembrud, da han skal deltage i det berømte "Daytona" stockcar løb. Tilset en kærlighedaffære, nogle seje solbriller og nogle endnu mere seje actionscener, og resultatet bliver "Top Gun" på hjul!

Tony Scott er en kompetent instruktør, og actionsekvenserne er flotte, men man skal lede meget længe efter en mere fornuftig handling!

Det er snart et halvt år siden filmen havde premiere, og den skulle angiveligt have været en økonomisk fiasko. Så i den forstand lever spillet i det mindste glimrende op til filmen.

AMIGA

Kr 375

Hvor er det bare tyndt! Her tænker jeg ikke på de acceptable samplede effekter eller den rimeligt varierede baggrund, men derimod på hele gameplayet. Det meste er alt for nemt, og så er der nogle rabiesbefængte hunde, der forhindrer dig i at gå nogle som helst steder. Grafikken er otte ulækker i alle sine detaljer, og udover de samplede effekter er der intet at hente på lydsiden. Hvis det ikke var fordi jeg var i godt humør, havde jeg uddelt en fiks lille Ejnar!

Grafik	54%
Lyd	57%
Gameplay	26%

OVERALL 31%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Okay, her ser det hele lidt bedre ud. De samplede effekter er blevet droppet til fordel for en atmosfærisk melodistump, grafikken er også lidt bedre, og frem for alt er det hele blevet en smule sværere. De forømtalte vovser er stort set droppet, og der er heller ikke den samme tendens til at oversvømme spillerområdet med skurke. Tro nu ikke, at det er en undskyldning for at købe spillet. NARC er stadig så kedeligt, at jeg foretrækker et liveshow med Per Wilking.

Grafik	62%
Lyd	68%
Gameplay	35%

OVERALL 40%



AMIGA Afrevne lemmer flyver vidt omkring i dette usmagelige actionspil.



C64 På 64'eren er det hele lidt mere overskueligt.



AMIGA Og så lige midt i myldretiden...



C64 På vej ind i en tunnel. Grafikken fejler ikke noget.

CHASE H.Q. II

Ocean

I computerspillenes verden har II'ere det med at ligne I'ere til forveksling, og denne II'er er ingen undtagelse. Hvis du har prøvet det første Chase H.Q. spil, behøver dette spil ingen nærmere præsentation, men til ære for nye læsere, kommer her en kort opsummering: Du og din makker er politimænd, og I har jeres helt private opfattelse af, hvordan man får bugt med kriminelle. Man smadrer deres biler!

I er ude at køre i jeres splinternerne, specialkonstruerede, knaldrede politibil. Pludselig får I en alarmerende melding over politiradioen. Borgmesterens datter er blevet kidnappet, forbrøderen er sidst set i en blå limousine... og så videre. Herfra er spillet een stor biljagt, hvor sømmet er trykket helt i bund!

Uheldigvis har spillets forbrødere valgt at flygte midt i myldretiden, for det vrirler med biler, busser og motorcykler. Nogle trafikanter smider endda brandbomber, cementklodser og andre ubehagelige ting efter jeres bil. Måske har de haft en dårlig dag, måske kan de bare ikke lide sådan nogen som jer. Under alle omstændigheder skal der køres stærkt, hvis forbrøderne skal indhentes før tiden løber ud.

Når flugtbilen er indhentet, begynder nedtællingen forfra. Det er ikke noget problem at identificere skurkene, for som en ekstra service over for politiet har de udstyret deres bil med en stor rød pil og et skilt, der siger "Criminal". Du skal standse flugtbilen, inden tælleren når nul. Dette gøres dels ved at køre ind i den bagfra, dels ved at skyde på den. Det lyder avanceret, men er til syvende og sidst blot et spørgsmål om at holde sig på vejen, fyre nogle turboboosts af, og hamre febrilsk på skydeknappen. Et diagram viser, hvor meget du mangler, før forbrøderbilen er nær.

Hvis du er hurtig nok, skifter skærmen til en slutsekvens, hvor forbrøderne siger et eller andet om, at de kun vil udtale sig til deres advokat, eller at de er helt uskyldige, og at den virkelige forbrøder er over alle bjerge. Som regel siger de også noget om, hvor dum man er. Herefter kan jagten så fortsætte med en ny flugt.

Spillet har samme fejl som sin forgænger det mangler gameplay og variation. Der er ganske

vist mange nye features: En helikopter kaster ekstra våben ned til dig, og på nogle baner kører du over broer og gennem vandfald. Men det er altsammen kosmetiske "gimmicks", der ikke gør noget for gameplayet.

Bilen lider desuden af "supertankersyndromet". Den er umulig at manøvrere med, og i de skarpe sving glider man hele tiden ud i rabatten. De første baner er hurtigt overstået, men når vejen først begynder at svinge, kommer man hurtigt til kort.

Kan kun anbefales til dem, der sætter fart og smart grafik højere end variation og gameplay.

Søren

AMIGA

Kr 375

Chase H.Q. II er et finpusset produkt med masser af imponerende grafik og lyd, der fint fanger stemningen fra arcademaskinen. De usædvanligt lange lydsamples er specielt imponerende. Desværre er bilen alt for svær at styre, hvilket hurtigt giver anledning til en del frustration. Gameplayet som sådan er ret ensformigt og primitivt.

Grafik	84%
Lyd	85%
Gameplay	60%

OVERALL 65%

COMMODORE 64

Cartridge kr 295

Spillet er på cartridge, og der er derfor ingen irriterende ventetid. Grafikken er virkelig flot og bevæger sig meget hurtigt. Lyden er også rimelig, men derudover lider spillet af præcis de samme fejl som Amiga-gaven. Det er flot, det er hurtigt... bevares. Men hvor er gameplayet?

Grafik	85%
Lyd	81%
Gameplay	60%

OVERALL 65%



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annoncen
Finlandsgade 25 • 8200 Århus N
Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

PAMIGA 500 & Philips monitorP P Super tilbud bemærk prisen!!! P

Amiga 500 med ekstra disk's med virus checker og 5 spil **KUN 3695,-**

P

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende
A500, mus, internt disk- drev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekst behandling med
stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil **NU KUN 4495,-**

P

Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig
en SUPER 10 spils pakke med ene fuldpris titler værdi 2950 kr for **Kun 495,-**

P

Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

P

Philips 8833II farvemonitor med stereolyd **2495,-**
195,-

Kabel til philips monitor

P

Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

GVP

Vi fører hele det
store udvalg af GVP
Series II harddiske
til A500 og A2000.
Accelerator kort
også på lager. Ring
for den laveste dags-
pris

Ram til hurra priser:

512 kb med ur og
bat-teri backup til
A500 **495,-**
2/8 MB ramkort
til A2000 **2495,-**
MaxiMem
1/2 MB ver. 849,-
1,8 MB & gary 1995,-
Gary adaptor 349,-
CPU adaptor 399,-
4 ramkredse 512kb 329,-

Amiga 2000, XT
& AT kort,accele-
rator kort og
CBM harddiske
til

1/2pris

for studerende.

Printere:

Alle printere leveres med kabel, farve-
bånd og driver disk.

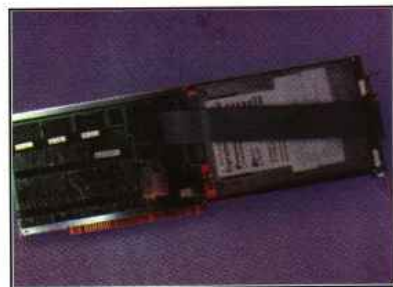
Commodore Mps 1230	1695,-
Commodore Mps 1550 color	2495,-
Commodore Mps 1270 inkjet	1995,-
Commodore Mps 1224c color	6695,-
Nec P24 24 nåls printer	3995,-
Nec P6c 24 nåls printer	7995,-

Vi fører alle de nye
STAR printere til la-
veste dagspriser. Ring
for pris og info ark.



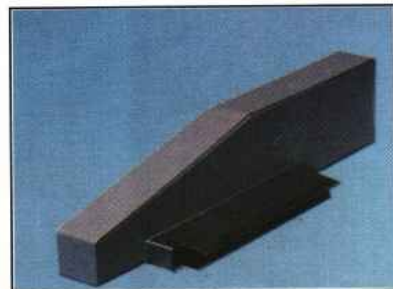
**Supra 500 XP SCSI harddisk til
A500. Ultraflad med plads til 8
MB ram intern og gameswitch.**

40 MB harddisk	5995,-
52 MB 15 ms Quantum LPS	6695,-
105 MB 15 ms Quantum LPS	8995,-



SUPRA SERIES II HARDCARD
Suveræne hardcard med lynhurtige
autoboot og søge tider. Virkelig gen-
nemarbejdet menustyret software.

40 MB Quantum 19/11 ms	4395,-
52 MB Quantum LPS 15/7 ms	4595,-
80 MB Quantum 19/11 ms	7499,-
105 MB Quantum 19/11 ms	8499,-
Tilbud 84 MB Seagate ST1096 24 ms	5195,-



**Nyhed!!! Supra RX500 ultra flad og
smart ram udvidelse til din A500.
Kan indeholde 0,5, 1, 2, 4 eller 8 MB
ram, med gennemført bus. Ring for pris.**

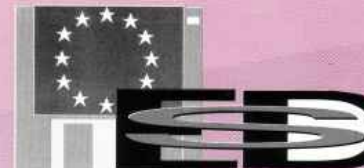
Amiga 500/200 Tower PPP

Få et komplet Tower kit til din
Amiga. Virkeligt gennemført
kabinettet er tilpasset Amiga
printet, alle kabler skrues
med videre medflg. Intet andet
værktøj end 1 skruetrækker er
nødvendigt. Til Amiga 500
modellen kan der leveres
forskellige ekspansions print
med ekstra A500 DMA slots eller
A2000 udvidelses slots. Separat
tastatur boks til A500 fås også.
Ring og få tilsendt brochure og
pris materialer.

Action Replay MK II
Nyeste modeller med
dansk manual til A500
1195,- til A2000 1295,-

Vi har Danmarkst største udvalg!

I diskdrev, samplers, Joysticks, mus, scannere, digitize-
re, RGB splitters, modems, disketter, tilbehør. Bare
nævne det og vi har det. Ring for et virkeligt godt tilbud!!



EUROPEAN SOFTWARE DISTRIBUTORS

Tekstbehandling

Endrings	1295,00
InterWord	995,00
WordStar 8.0	495,00
Lotus 1-2-3	1950,00
WordPerfect 5.1	1950,00
WordPerfect 6.0	1950,00
WordPerfect 6.1	1950,00
WordPerfect 6.2	1950,00
WordPerfect 6.3	1950,00

Video & Animation

3D-Professional	9995,00
ANIMAPRO	9995,00
ANIMAPRO 2	9995,00
ANIMAPRO 3	9995,00
ANIMAPRO 4	9995,00
ANIMAPRO 5	9995,00
ANIMAPRO 6	9995,00
ANIMAPRO 7	9995,00
ANIMAPRO 8	9995,00
ANIMAPRO 9	9995,00
ANIMAPRO 10	9995,00
ANIMAPRO 11	9995,00
ANIMAPRO 12	9995,00
ANIMAPRO 13	9995,00
ANIMAPRO 14	9995,00
ANIMAPRO 15	9995,00
ANIMAPRO 16	9995,00
ANIMAPRO 17	9995,00
ANIMAPRO 18	9995,00
ANIMAPRO 19	9995,00
ANIMAPRO 20	9995,00

Computer Aided Design

3-D-Model	1135,00
A-CAD	1440,00
AutoCAD 2000	1440,00
AutoCAD 2001	1440,00
AutoCAD 2002	1440,00
AutoCAD 2003	1440,00
AutoCAD 2004	1440,00
AutoCAD 2005	1440,00
AutoCAD 2006	1440,00
AutoCAD 2007	1440,00
AutoCAD 2008	1440,00
AutoCAD 2009	1440,00
AutoCAD 2010	1440,00
AutoCAD 2011	1440,00
AutoCAD 2012	1440,00
AutoCAD 2013	1440,00
AutoCAD 2014	1440,00
AutoCAD 2015	1440,00
AutoCAD 2016	1440,00
AutoCAD 2017	1440,00
AutoCAD 2018	1440,00
AutoCAD 2019	1440,00
AutoCAD 2020	1440,00

Databases

Access 97	395,00
Access 98	395,00
Access 99	395,00
Access 2000	395,00
Access 2001	395,00
Access 2002	395,00
Access 2003	395,00
Access 2004	395,00
Access 2005	395,00
Access 2006	395,00
Access 2007	395,00
Access 2008	395,00
Access 2009	395,00
Access 2010	395,00
Access 2011	395,00
Access 2012	395,00
Access 2013	395,00
Access 2014	395,00
Access 2015	395,00
Access 2016	395,00
Access 2017	395,00
Access 2018	395,00
Access 2019	395,00
Access 2020	395,00

Diverse

3.1 AmigaDOS Software	330,00
AmigaDOS 3.1	330,00
AmigaDOS 3.2	330,00
AmigaDOS 3.3	330,00
AmigaDOS 3.4	330,00
AmigaDOS 3.5	330,00
AmigaDOS 3.6	330,00
AmigaDOS 3.7	330,00
AmigaDOS 3.8	330,00
AmigaDOS 3.9	330,00
AmigaDOS 4.0	330,00
AmigaDOS 4.1	330,00
AmigaDOS 4.2	330,00
AmigaDOS 4.3	330,00
AmigaDOS 4.4	330,00
AmigaDOS 4.5	330,00
AmigaDOS 4.6	330,00
AmigaDOS 4.7	330,00
AmigaDOS 4.8	330,00
AmigaDOS 4.9	330,00
AmigaDOS 5.0	330,00
AmigaDOS 5.1	330,00
AmigaDOS 5.2	330,00
AmigaDOS 5.3	330,00
AmigaDOS 5.4	330,00
AmigaDOS 5.5	330,00
AmigaDOS 5.6	330,00
AmigaDOS 5.7	330,00
AmigaDOS 5.8	330,00
AmigaDOS 5.9	330,00
AmigaDOS 6.0	330,00

Public Domain disk's

Start udvalgt i P.D. pr. v. Alle de
diverse series. Ring for katalog disk's.

Er der noget du ikke kan finde? Af plads hensyn er annoncen ikke komplet, så ring og
spørg. Har vi det ikke skaffer vi det om muligt. Nyt nyt nyt!!!

Pvi udvider vort sortiment til at omfatte Commodore 64 og PC software.P

De viste titler i annoncen er Amiga titler ring og få prisen på titlerne til din maskine. Amiga tilbud!!! Spil der er markeret med en F til kun 125
kr. Da der er begrænsede mængder af disse 125 kr. spil kan enkelte titler være udsolgt, hvis dette er tilfældet bør man vælge et andet. De nye titler
på vores software liste, er markeret med en P. OBS Håndbog Til spil der er markeret med et "H" har vi håndbog til 125 kr. sk.

Amiga 3-D-Draw 1.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 2.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 3.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 4.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 5.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 6.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 7.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 8.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 9.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 10.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 11.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 12.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 13.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 14.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 15.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 16.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 17.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 18.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 19.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 20.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 21.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 22.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 23.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 24.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 25.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 26.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 27.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 28.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 29.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 30.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 31.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 32.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 33.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 34.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 35.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 36.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 37.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 38.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 39.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 40.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 41.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 42.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 43.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 44.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 45.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 46.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 47.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 48.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 49.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 50.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 51.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 52.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 53.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 54.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 55.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 56.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 57.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 58.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 59.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 60.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 61.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 62.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 63.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 64.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 65.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 66.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 67.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 68.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 69.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 70.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 71.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 72.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 73.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 74.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 75.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 76.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 77.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 78.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 79.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 80.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 81.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 82.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 83.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 84.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 85.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 86.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 87.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 88.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 89.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 90.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 91.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 92.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 93.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 94.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 95.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 96.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 97.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 98.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 99.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 100.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 101.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 102.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 103.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 104.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 105.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 106.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 107.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 108.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 109.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 110.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 111.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 112.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 113.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 114.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 115.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 116.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 117.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 118.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 119.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 120.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 121.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 122.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 123.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 124.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 125.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 126.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 127.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 128.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 129.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 130.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 131.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 132.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 133.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 134.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 135.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 136.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 137.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 138.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 139.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 140.0	4450,00

Økonomi

Amiga 3-D-Draw 141.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 142.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 143.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 144.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 145.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 146.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 147.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 148.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 149.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 150.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 151.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 152.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 153.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 154.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 155.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 156.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 157.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 158.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 159.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 160.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 161.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 162.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 163.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 164.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 165.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 166.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 167.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 168.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 169.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 170.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 171.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 172.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 173.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 174.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 175.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 176.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 177.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 178.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 179.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 180.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 181.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 182.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 183.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 184.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 185.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 186.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 187.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 188.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 189.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 190.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 191.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 192.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 193.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 194.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 195.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 196.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 197.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 198.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 199.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 200.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 201.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 202.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 203.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 204.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 205.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 206.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 207.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 208.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 209.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 210.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 211.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 212.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 213.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 214.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 215.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 216.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 217.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 218.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 219.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 220.0	4450,00

Amiga 3-D-Draw 221.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 222.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 223.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 224.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 225.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 226.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 227.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 228.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 229.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 230.0	4450,00
Amiga 3-D-Draw 231.0	4450,00



AMIGA Din hær (til højre) åbner ild mod en stor by, hvis gule indbyggere gør klar til forsvaret.

AMIGA Efterhånden som din hær vokser, får du flere kaptajner til din rådighed.

POWERMONGER

Electronic Arts

Dit stolte kongerige er gået under i et frygteligt jordskælv. Sammen med en lille gruppe af dine mest betroede undersåtter flygter du til søs, og efter flere dages farefuld rejse på de opørte vande, skylles din båd i land på en fjern kyst.

Meget er ændret efter jordskælvet. Den magtstruktur, der før sikrede rigets stabilitet (du styrede egenhændigt hele showet!), er nu brudt sammen, og tre oprørske officerer gør hver især krav på tronen. DIN tron! Befolkningen er splittet, og fra alle landets 195 provinser meldes der om blodige kamphandlinger. Du står over for en fænomenal udfordring: Tag kampen op mod de magthungrende tronprætendanter, og få befolkningen til at slutte op om din fane. Dit gamle styre var godt og retfærdigt, men der er ingen garanti for, at din egen fremtid bliver ligeså...

Sådan lyder den spændende forhistorie til Powermonger et nyt strategispil fra holdet bag det (ligeledes) prisbelønnede Populous. Og selvom gameplayet er et helt andet, minder skærmlayoutet ved første øjekast meget om Populous:

Handlingen udspringer sig på et 3DKort, der viser et udvalgt udsnit af den provins, du befinder dig i. Du kan frit zoomer ind og ud, eller rotere kortet for at se, hvad der skjuler sig bag bakker og højdedrag. Til venstre herfor vises et overblikskort over hele provinsen komplet med byer, veje, søer og så videre.

Bag det store 3DKort står din kaptajn, der også er vist på selve kortet som en lille mand i rød kappe. I hver eneste provins råder du fra starten over en kaptajn, der igen råder over en lille gruppe soldater. Du giver kaptajnen ordre ved at klikke på de ikoner, der er placeret i en ring rundt om kortet. Han giver så ordren videre til sine mænd, der udfører dem. Alt dette sker for øjnene af dig på det imponerende 3DKort.

Landet er som nævnt delt op i 195 små provinser, der alle skal erobres. Dette forudsætter, at du får 2/3 af befolkningen i den pågældende provins over på din side. Hver provins udgør et lille spil i sin egen ret. Når du har genvundet magten i en provins, kan du rykke videre til den næste, der selvfølgelig altid er lidt sværere. Uheldigvis kan du ikke tage dine nyvundne soldater eller ressourcer med dig. For hver ny provins må du starte forfra!

Det er svært at anmelde et spil som Powermonger, for der er så utroligt mange muligheder i spillet, at man snart ikke ved, hvor man skal starte. Det nærmeste er nok at gennemgå et typisk spilforløb:

Det er en tidlig forårmorgen. Din kaptajn og hans lille skare af trofaste soldater sidder omkring

et lejrbrål i et hjørne af den provins, du nu skal forsøge at genvinde magten over. Et hurtigt kig på oversigtskortet til venstre viser, at du ikke er alene. Udover din trygge base, hvor dine folk nu befinder sig, indeholder denne provins to store byer, en række mindre landsbyer og nogle afsides liggende hytter.

Du klikker på den største by på oversigtskortet, og bringer på den måde byen frem på det detaljerede 3DKort. Provinsens hovedstad myldrer med aktivitet: Små mænd styrter rundt mellem hinanden, hyrderne bringer deres får på græs, fiskerne er ved at sætte deres små både i vandet, og de metaliske lyde fra byens værksted afsjærer, at befolkningen er i fuld gang med at producere måske plove, måske sværd, i værste fald kanoner. Du frygter det værste, for disse mænd er alle iført gule uniformer. Det betyder, at fjolserne slutter op om en af dine konkurrenter dine egne folk er altid klædt i hvidt.

Du klikker igen på oversigtskortet denne gang på en af de mindre byer, der ligger i nærheden af det sted, hvor din kaptajn og hans mænd stadig sidder og afventer din ordre. Den lille bys beboere er klædt i blåt flere fjender! Men byen er dårligt bevogtet. En plan begynder at forme sig i din hjerne...

Med et klik på "gå" ikonen efterfulgt af et klik på den lille by, instruerer du din kaptajn om at begive sig afsted til den nærliggende landsby. Han svarer med et ivrigt "Yeah!", og på 3DKortet ser du, hvordan dine soldater begynder at marchere hen mod den lille by. De blåklædte folk ser ængstelige til, mens din hær omringer deres landsby. Du beslutter dig for at være nådig, og klikker på den ikon, der giver kaptajnen ordre til at fare frem med lempe. "Yeah!", siger han denne gang med en lidt mere modstræbende tone. Nu giver du ordren: Angrib!

Mens du forventningsfuldt læser dig tilbage i din stol foran skærmen, styrer dine små mænd ned mod byen. De stakkels, blå mænd kæmper så godt de kan. Lyden af klirrende sværd flyder ud gennem din højttaler, og de faldne sjæle stiger langsomt til vejrs som små engle. Efter kort tid er modstanden nedkæmpet, og de resterende blå borgere må give op. Lyden af dine soldaters jubel forsikrer dig om din succes.

Ved hjælp af en ny ikon, beder du kaptajnen om at hverve nye soldater i landsbyen (det var derfor du skåned indbyggere før). Din hær vokser, og du beslutter dig for at plyndre byen for mad, før du bevæger dig videre mod det næste mål på dit store erobringstog.

Den næste by er større den råder over et værk-

sted og har flere indbyggere. Men din hær er også vokset, og efter en kort kamp ligger også denne by under for din magt. Du har nu adgang til et værksted, hvor du bl.a. kan producere våben, der kan hjælpe dig i din videre kamp.

På den måde får du gradvis mere magt over provinsen. De erobrede byer producerer mad til dine folk, og efterhånden som dine væbnede styrker vokser, får du endda rådighed over flere kaptajner. Til sidst er du blevet så stærk, at du tør angribe hovedstaden. Når den lille vægt i nederside venstre hjørne herefter viser, at du har vundet overherredømmet i denne provins, klikker du på "End game" ikonen, hvorpå spillet slutter, og du kan gå videre til næste provins.

Hvis jeg skal kritisere noget ved Powermonger, så må det være dette, at man nærmest starter forfra, hver gang man kommer til en ny provins. Spillet får hermed karakter af en lang række små slag, i stedet for en stor, overordnet kamp. Man kan derfor ofte klare sig med en meget kortsigtet strategi, der går ud på at plyndre alle sine byer for mad og soldater. Hvorfor udvikle sine byer, når man alligevel straks skal forlade dem? Jeg havde nok foretrukket et lidt mere sammenhængende spil, hvor der var lagt større vægt på de langsigtede mål. Men okay som det er nu, er det da i hvert fald til at overskue.

Og frem for alt er spillets "univers" enormt fascinerende! Man kan få mange timer til at gå med bare at sidde og betragte, hvordan de små folk lever deres liv og passer deres daglige arbejde. Årstidene skifter, og med dem vejret. Fuglene trækker sydpå om vinteren, græsset og træerne skifter farve.... Hver eneste person i spillet er et individ, og hvis man klikker på en af de små figurer, får man oplyst vedkommendes navn, alder, job og tilførsforhold. Det sidste angiver, hvilken leder han adlyder det skulle gerne være dig!

Næsten al grafik og lyd er interaktiv det vil sige, at den spiller en aktiv rolle i gameplayet i stedet for bare at være "til pynt", som vi kender det fra næsten alle andre spil. Hvis en flok fugle pludselig flyver op fra en skov, er det f.eks. et tegn på, at noget har opskræmt dem. Måske en fjendtlig hær, der er på vej for at erobre en af dine byer? Og hvis du pludselig hører en brægen, er det en informa-



AMIGA

Kr 375

Grafik, lyd og gameplay går for en gangs skyld op i en højere enhed! Grafikken er fascinerende, flot og meget fleksibel. Lyden består af en række små, realistiske samples fra fårenes brægen til lyden af sværd, der støder sammen i kamp. Når man først har sat sig ind i reglerne, er det nemt at finde rundt i de logiske ikoner, og der er masser af valgmuligheder. For eksempel kan man spille to mod hinanden ved hjælp af et multiplayer kabel, eller over modem. Spillet som helhed er enormt originalt og så omfattende og realistisk ned til mindste detalje, at det må betegnes som en revolution.

Grafik	95%
Lyd	93%
Gameplay	93%

OVERALL 94%

COMMODORE 64

Beklager ingen C64version.

tion om, at der er et får i nærheden. Får kan slagtes og forsyne din hær med mad. Alt hænger sammen ligesom i det virkelige liv!

Det er dette, helt unikke og "universelle" spillesign, der gør Powermonger til en klassiker. Et Gold Game.

Søren



"Bullfrog" programmerholdet, der har skabt både Powermonger og Populous.

SIMULERET VIRKELIGHED

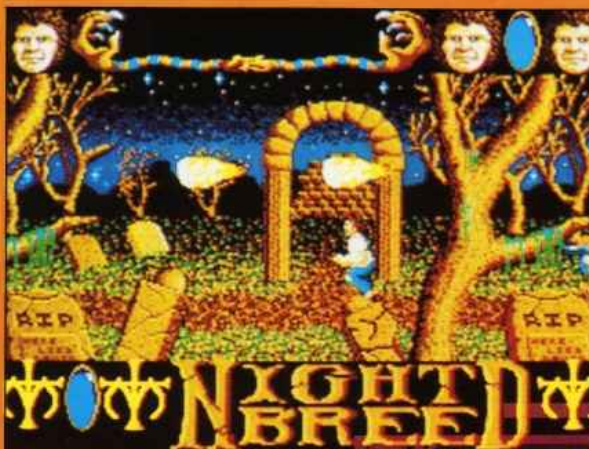
Alle computerspil prøver at gengive en eller anden "virkelighed" hvad enten det drejer sig om bilkørsel, rumflyvning eller krig. Men der er næsten altid tale om en meget begrænset "virkelighed" et lille udsnit af et større system. Det er de færreste spil, der som Powermonger indeholder et fuldstændigt, dynamisk "univers".

Det mest kendte eksempel på noget tilsvarende er nok SIM CITY, som vi tidligere har beskrevet i en selvstændig artikel her i bladet. Også i dette spil stilles man over for et komplet univers en "virkelighed", der skal forvaltes bedst muligt.

Et andet lignende eksempel er POPULOUS, der som nævnt er udviklet af folkene bag Powermonger. Her har man bare endnu større kontrol over spillets univers, idet man er Gud, og derfor i bogstaveligste forstand kan flytte bjerge...

Det første spil, der introducerede ideen om et selvstændigt "computerunivers", var LITTLE COMPUTER PEOPLE. Spillet, der lås både til Amiga og C64, kan nok bedst beskrives som et "elektronisk dukkehuis". I huset bor en mand, som spilleren kun i begrænset omfang kan kommunikere med. Ideen er da også, at man først og fremmest bare skal betragte den lille fyr, mens han læser, spiller klaver, arbejder ved computeren, laver mad, lukker hunden ud...

Præcis som i virkeligheden!



AMIGA Grafikken er meget atmosfærisk.

C64 En klam skorpeon bevogter broen...

NIGHT BREED ACTION GAME

Ocean

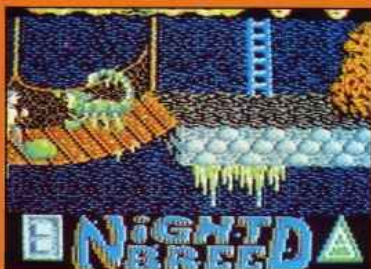
Night Breed er en filmlicens, og det betyder i hvert fald en ting: En usandsynlig udviklet forhistorie, som jeg vist godt kan opgive at komme med her. Faktum er i hvert fald, at Boone, som spilleren styrer, skal løbe rundt på en kirkegård og i nogle væmle huler. Her skal han finde nøgler, åbne døre, døbes af en eller anden afgud, slå mod en psykiater der er massemorder i fritiden og meget andet.

Det hele er kogt ned til et arcadeadventure opdelt i de sædvanlige levels. Boone guides rundt med joysticket og kan med samme vidunderlige instrument bringes til at hoppe, sparke eller slå.

Night Breed kan på denne baggrund virke meget traditionel, men Ocean har gjort alt for at give spillet så meget Night Breed atmosfære som muligt. Og det er faktisk lykkedes ganske godt. Kirkegårds baggrundene er bizarre for at sige det mildt. Og selvfølgelig er det tordenvejr. Små bål brænder overnaturligt på næsten alle skærme, og fra gitre i jorden rækker deformationer hænder ud efter de forbigående. Medlemmer fra en nynazistisk organisation (politiet) er konstant efter Boone, alle klædt i samme stramme uniform, men udstyret med forskellige våben. Raketter, flammekastere, pistoler og... Da vores helt kun har 2 forskellige slag at gøre godt med, er det ikke vildt avanceret at få slagtet oppositionen. Er han heldig, kan Boone endda score sig en pistol på denne måde.

Den får han brug for, for kirkegården er ikke kun helligt mennesker. Natens yngel er her også. En deformation med dårlig mave, insekter og andet vådt og hvæsende. I hulerne under kirkegården bliver det værre endnu. Her kan du møde store uformelige monstre med løstsiddende hoveder, slangelignende skabninger, flyvende tanddyr...

Den bizarre stemning bliver underbygget af noget, der måske er en programfejl, måske bare ondsindet paranoia programmering. Forestil dig, at du netop er sluppet væk fra en af de maskinpistolbevæbnede betjente. Du blændes kortvarigt af et lyn, og pludselig står han lige foran dig igen.



Night Breed er et ret stort spil. Derfor er muligheden for at starte længere inde i spillet en god ting. Forskellige steder i labyrinterne vil du finde mystiske symboler på væggene. Genskab dem i en speciel menu og du kan springe ind midt i handlingen.

Night Breed er mærkeligt. Nogen vil med garanti finde det meget plat på grænsen til det latterlige, mens andre vil elske den sygelige atmosfære.

Jakob

AMIGA

Kr 375

God grafik med fede indslag og dårlige detaljer, men alligevel med en helt speciel atmosfære. Lydeffekterne forsvinder af og til oveni hinanden, men der er en hel del sublimale effekter. For eksempel arbejder lyden af maskinpistolen så godt sammen med grafikken, at det næsten gør ondt, når man bliver ramt. Gameplayet er ret ligetil, og kampene simple, men der er alligevel NOGET, der holder en fanget. Det må være stemningen.

Grafik	84%
Lyd	71%
Gameplay	78%

OVERALL 78%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Multiload. Det er ikke til at komme udenom. Ikke så slemt på diskette, men bånd? Grafikken er til gengæld ret god, selv om et mindretal af figurerne er noget farveløse i det. Lyden er begrænset, men de dumpe dren virker godt, hvis man skruer lidt op. Simpelt kampsystem, god figurkontrol, anderledes og okkult slemning, der starter allierede ved blodplamagen på pakken. Lyder det interessant?

Grafik	85%
Lyd	70%
Gameplay	78%

OVERALL 78%

NINJA REMIX



System 3

"Ninja Remix?" tænkte jeg for mig selv og vejede prøvende pakken i hånden: "Så skulle den anden sidste ninja alligevel ikke blive den sidste sidste ninja det er da følt, så meget te, System 3 kan brygge på den 1987historie."

"Men hvem mon ninjaen skal sparke i nyreerne i dette spil? Ham den onde, der aldrig dør, eller en helt anden? Og hvad mener de mon med det lille ord 'remix'?"

Remixene trives i bedste velgående på musikscenen, men i et computerspil? Interesseret læste jeg bag på pakken, der tilfældigvis var en halv gang tykkere end sådan nogle plejer at være. "Ninja Remix" stod der øverst. Nedenunder havde udgivere trykt forhistorien til Last Ninja 2 (?!). Jeg åbnede forundret kassen, der indeholdt nogle disketter og en manual, som jeg straks begyndte at kigge i. "Ninja Remix" stod der udenpå. Indeni kunne jeg læse forhistorien til Last Ninja 1 (?!!) og lidt om, hvordan man styrede spillet. Efterhånden ret forvirret besluttede jeg mig for at lade spillet.

Det hele begyndte meget hurtigt at minde meget kraftigt om Last Ninja 1. Faktisk VAR det Last Ninja 1! Godt nok med mulighed for at gemme sin

position på disk og genstarte spillet på den level, man var kommet til. Lyden var også ny, men stadigvæk næsten som i 1987 på Commodore 64.

Hvorfor så navnet "Ninja Remix"? Opfattet af gamle minder greb jeg fastere om joysticket og gennemførte i løbet af kort tid det spil, System 3 havde valgt at kalde Ninja Remix, men som brugermæssigt nok ville kalde Last Ninja 1. Det hele var der: Dragen i slutningen af bane 1, rosen, hunden, nøglen og kælderlabyrinten. Umiddelbart bemærkede jeg EEN forskel: Når man gennemfører Last Ninja 1, består den skuffende slutning af følgende ord: "To be continued... Coming soon: Last Ninja II". Sådan er det ikke i Ninja Remix. Her lyder beskeden: "To be continued... Coming soon: Last Ninja III". Det kan man vel kalde udvikling!

Bare for at være helt sikker, pustede jeg støvet af den originale 8bit version af Last Ninja 1. Ved gennemspilning af denne version opdagede jeg et ekstra rum, et malplaceret æble og nogle ombyttede skeletter og vagter i forhold til remixet. Jeg opdagede også noget andet og langt mere overraskende: Last Ninja 1 på 64'eren har et væsentligt bedre gameplay end Ninja Remix på Amigaen. Ninjafyren styres bedre, kampene er lidt sværere og hopsekvenserne er lidt nemmere. Vigtigst af alt er musikken på 64'eren 8 gange bedre end den på Amigaen. Klasseforskel, simpelthen.

(På dette tidspunkt kommer en vis anmelder pludselig i tanke om, at han slet ikke har fortalt, hvad Last Ninja 1/Ninja Remix går ud på. Så det gør han nu...)

Ahh... Spillet ses skråt ovenfra. Du styrer en ninja, der skal løse en række simple problemer og banke nogle onde mennesker. Der er 6 baner og få, og til tider ulogiske, problemer.

Ja, det var det! Lad os så give en Ejnar til System 3 for i 1991 at udgive en Amigaversion af Last Ninja 1, der er dårligere end 1987originalen på 64'eren og så endda kalde resultatet for Ninja Remix. Det er simpelthen for pinligt!

Jakob



AMIGA Her er det såkaldte "Remix". "Plagiat" er en bedre betegnelse.

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ret uimponerende på en 16bit maskine, og de forskellige melodier hører helt klart til i samme kategori. Styret af ninjaen er ikke helt så god som på 64'eren, og kampene er simpelthen for nemme. Et hurtigt gentaget slag ordner nemt den side af sagen, og jeg bankede den specielt onde uden overhovedet at opdage, at han var specielt ond. System 3's Ninja Remix er ikke bare falsk varebetegnelse, det er også dårlig programmering.

Grafik	69%
Lyd	66%
Gameplay	40%

OVERALL 45%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

System 3 har glædesstrålende forkyndt ankomsten af en Ninja "Remix" til også denne maskine. Her skulle det dog efter sigende være 2'eren, de piller så lidt ved, at det ikke kan betale sig at hive tegnedrenge frem. Flere informationer følger, hvis programmererne overrasker os og ændrer noget vigtigt.

FACES

Spectrum Holobyte

Først designede russeren Alexey Pajitnov tænkespillet Tetris. Så designede han tænkespillet Welltris. Nu har han designet tænkespillet Faces, som for en ordens skyld har fået undertitlen "...TRIS III". Så ved alle vist, hvad det drejer sig om.

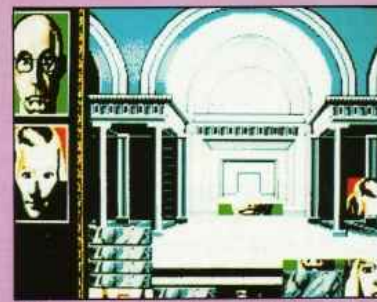
Som i Pajitnovs tidligere spil, der daler ned over skærmen fra toppen af skærmen. Disse ting skal spilleren så stable ovenpå de ting, der ligger der i forvejen. Hvis man spiller godt, ryddes lidt af skærmen for brikker, og man kan fortsætte lidt endnu. Bliver brikkerne derimod stablet helt op til toppen, er spillet slut. Sådan virkede det i Tetris og i Welltris, og sådan virker det i Faces.

Nu er det bare ansigtsdele, der daler ned over skærmen! To ad gangen. Hager, næser, pander, øjne og læbe-partier tilhørende forskellige mere eller mindre kendte personligheder. Abraham Lincoln, Beethoven, Julemanden og mange andre. Hver af de 10 levels har sit eget tema: Musikere, statsmænd, monstre...

Et par øjne over en næse er OK, men nogle svulstige læber i stedet for en pande accepteres

ikke. Brikken omdannes til "skrald". Dette "skrald" kan kun fjernes ved at konstruere "rigtige" ansigter, helst af sammenhørende brikker, men eventuelt også af forskellige personligheder. En fiftyfifty kombination af Margaret Thatcher og Gorbachev giver også points. Sjovt ser det ud! Man kan også tegne sine egne ansigter og spille med dem, hvis man vil.

Det lyder måske meget sjovt, og det er det også, men Faces er slet ikke på højde med Tetris. Spillet fanger overhovedet ikke på samme måde. Måske



AMIGA En sjov ide, men ikke nær så fængslende som Tetris.

AMIGA

Kr 449

Grafikken er rimelig god med 60 forskellige, veltegnede ansigter og 10 baggrunde. Der kommer ikke mange lyde ud af højttalerne (slet ingen med 512 kb), og ikke ret meget er imponerende. Gameplayet er da meget sjovt i starten, men Faces mangler det der helt specielle, der fik folk til at gå i coma over Tetris.

Grafik	70%
Lyd	71%
Gameplay	70%

OVERALL 70%

COMMODORE 64

Spectrum Holobyte har ingen planer om en 64'er-version. Her kan kun være tale om dovenskab.

er det fordi, designet ikke er genialt nok. I Tetris kunne man altid som erfaren spiller placere en hvilken som helst brik så den ikke stod for meget i vejen, men i Faces løber man ofte ind i umulige situationer, hvor man ikke kan undgå at lave mindst et stykke skrald.

Jakob

OPERATION HARRIER

US. Gold

Et ikke nærmere specificeret land i Mellemøsten har anskaffet sig atomvåben og udgør nu en alvorlig trussel mod verdensfreden. Som amerikansk jagerpilot er det op til dig at uskadeliggøre truslen. Næh..., US. Gold har aldrig været bange for at vælge kontroversielle emner til deres spil...

Operation Harrier er det andet spil, der benytter sig af den såkaldte "Rotoscape" teknik, hvor omgivelserne roterer omkring din figur, der til gengæld altid befinder sig i midten af skærmen. I det første Rotoscapespil (Rotox) var din figur en robot i dette spil er det en Harrier jet.

Du opererer fra et amerikansk hangarskib et ikke nærmere specificeret sted i Golfen. Først bliver du præsenteret for din mission, der f.eks. kan gå ud på at bombe en ikke nærmere specificeret våbenfabrik, eller forsvare en allieret base mod et forestående luftangreb. Dernæst skal du udstyre dit fly med våben. Du kan vælge mellem to typer bomber, lufttilluft, og lufttiljord missiler. Herefter er du klar til takeoff.

Rotoscapesystemet ligner sig selv, men er blevet forbedret på et væsentligt punkt: Du kan nu også flyve op og ned, og på den måde "zoomer ind på" spilområdet. Dette er især nyttigt, når du skal bombe fjendtlige skibe og bygninger, der er svære at ramme fra stor højde.

Det vrirler med fjender både til lands til vands og i luften, men på det strategiske kort kan du planlægge en rute, hvor du når dit mål uden at støde ind i alt for meget modstand. Du får point for alle fjendtlige installationer du ødelægger, men hvis du ikke rammer dit primære mål, bliver missionen betragtet som en fiasko, og du mister et "liv". Det samme gør du, hvis du bliver skudt ned, flyver ind i et bjerg, eller begår andre lignende dumheder.

Det strategiske element spiller en mindre rolle, og Operation Harrier er absolut mere action end det er simulation. Men alene det, at man får en mission med et specificeret mål, er med til at gøre det hele lidt mere spændende, end hvis man bare skulle skyde på alt og alle. De forskellige våben-



AMIGA Din ene vinge er skudt i brand af skibets antiluft forsvar.



AMIGA Nu igen... Er du egentlig klar over, hvad sådan et fly koster?

typer fungerer glimrende, og de selvsøgende Sidewindermissiler er specielt tilfredsstillende at bruge. Desværre råder fjenden også over disse missiler, der er utroligt svære at ryste af sig...

Der er dog også et par pinlige fejl i spillet. For eksempel fik jeg ikke engang en påtale, da jeg ved en fejltagelse kom til at bombe min egen lufthavn

i stedet for fjendens... En anden irriterende ting er, at fjendens fly og helikoptere ikke viger tilbage for at flyve direkte ind i dit fly. Jeg har godt nok hørt om kamikazemissioner, men alligevel!

Operation Harrier er sjovt uden at være banebrydende. I sin grundform er gameplayet egentlig ikke bemærkelsesværdigt, men fordi spillet kombinerer denne action med definerede mål, et strategisk kort, mulighed for mellemlanding, selvsøgende missiler... og andre ting, man ellers kun finder i rigtige flysimulationer, bliver det hele lige præcis så spændende, at man tager et spil til.

Søren

AMIGA

Kr 375

På de mange "mellemskærme" er grafikken flot og farverig, mens den i selve spillet virker lidt primitiv. Til gengæld bevæger den sig godt og realistisk. Rotoscapesystemet er fleksibelt og giver en god bevægelsesfrihed. Der er en rimelig rå tilmelodi, og nogle passende effekter. Selve gameplayet er simpelt, men ganske underholdende i hvert fald for en tid.

Grafik	74%
Lyd	72%
Gameplay	75%

OVERALL 74%

COMMODORE 64

Foreløbig har der ikke været tale om nogen C64-version. Spillet kunne ellers uden problemer overføres til 64'eren.

PANG

Ocean

Invasionsspil er ingen nyhed. Det er skydespil heller ikke. Åh, nej tænker man så, endnu et invasionsspil? Skal man nu skyde fjendtlige rumskibe ned igen?

Nej! Godt nok er der invasion på jorden, men denne gang er det hverken avancerede robotter eller marsmænd. Næ, nej, det er nemlig balloner?! Jo, du læste skam rigtigt. Og nu skal man rejse til 17 lande (hver med et vist antal baner) for at skyde balloner ned. Skyder man en stor ballon i stykker, deler den sig i to mindre, som igen deler sig etc. Indtil ballonen er så lille, at den forsvinder, når man skyder den. Bliver man til gengæld ramt af en ballon, dør man.

Du styrer en mand (eller to i twoplayer mode, smart ik'?) som fiser rundt forneden. Han kan kun bevæge sig til siden og op og ned ad nogle stiger. Man ser Pang (det er helten) bagfra. Undervejs kan man samle en del forskellige våben op, eller frugter som giver ekstra point.

Spillet er godt uden at være suverænt. Man skal bare ikke spille det i for lang tid ad gangen. Der er jo dukket en hel del "skyd boldene" spil op for nylig, men dette er efter min mening det bedste. Mange gange kan det blive forvirrende, med otte-

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ala Nintendo: Ganske nuttet, omend lidt simpel. Baggrundsgrafikken er rimelig flot og varierer fra bane til bane. Ballonerne hopper ganske blødt (altså, uden at rykke). Musikken er som alt andet i spillet sød, men bliver godt irriterende med tiden.

Grafik	74%
Lyd	68%
Gameplay	73%

OVERALL 72%

COMMODORE 64

Cartridge kr 295

Spillet figurerer i Oceans nye lineup af cartridge-titler, og skulle være ude, mens du læser dette.



AMIGA Pang er sjovest, når man er to spillere.

ni balloner hoppende oven på hinanden, samtidig med at den anden spiller farer panikslagen frem og tilbage i færd med at skyde på alt som bevæger sig. Et lille minus ved twoplayer funktionen.

Dorthe

GAZZA II



AMIGA Oh ve, oh klage... Jeg vil ha' "Kick Off" tilbage!

Empire

Fodboldspil er som bekendt ikke nogen ny opfindelse, og der er heller ikke noget nyt i, at en kendt spiller har lagt navn til i dette tilfælde engelske Paul Gascoigne, der markerede sig stærkt ved sidste VMturnering.

Når jeg alligevel på forhånd havde særlige forventninger til netop dette spil, skyldes det, at Empire har udråbt Gazza II til at være det hidtil mest ultimative fodboldspil til nogen computer. Spillet, der endelig skulle overtage Kick Off's placering i toppen af første division.

Og Gazza II er da også et meget omfattende program. Op til 16 spillere kan lede, træne og spille for forskellige hold, fordelt på den europæiske superligas 4 divisioner. Selv "Aarhus" er med! Spillet er desuden fuldt ikonstyret, og meget velpræsenteret. Når man køber spillet, medfølger der en smart badge og en plakat af Gascoigne himself. Det var de gode nyheder resten er ren nedturt!

Problemet er, at Gazza II lider af nøjagtig de samme fejl som sin forgænger. Den fodbold, der udgør kernen af det alt sammen, er mildt sagt miserabel. Skærmen scroller vandret, og det synlige udsnit af banen er så smalt, at man sjældent har nogle spillere i området. Dette skyldes også, at spillerne er blotet for intelligens. Tit ligger bolden alene og forladt på banen i næsten en evighed, uden at nogen gider løbe hen til den. Ved frispark og andre dødboldssituationer sparker de tit bolden direkte ud af banen. Måmanden er som klistret til mållinjen han bevæger sig aldrig ud af målet, lige meget hvor tæt bolden kommer.

Sådan kunne jeg blive ved, men det er der ingen grund til. Jeg tror I har fattet pointen. Gazza II er en smukt indpakket flaske!

Søren

AMIGA

Kr 375

Managerdelen er flot udført med klare ikoner, digitaliseret grafik og en god melodi. Selve fodboldspillet er derimod både grimt og dårligt. Spillerne er dårligt animeret, og boldens bevægelser minder mere om en friske. Hvis ikke det var for den omfattende managerdel, var dette spil blevet en Ejnar.

Grafik	62%
Lyd	65%
Gameplay	32%

OVERALL 40%

COMMODORE 64

Gazza II kommer også til 64'eren. Beware!



Kick Off stadig nummer et!

SELMÅL

Hvorfor er det så svært at lave gode fodboldspil? Det samme spørgsmål kan i virkeligheden også stilles på denne måde: Hvad er det, der gør "Kick Off" det eneste gode fodboldspil så specielt?

Dets er spillerne små, hvorved selve spilområdet virker større. Og spillerne er intelligente: De ved selv, hvornår de er tæt på bolden, og derfor skal overlade styringen til dig.

Men Kick Off's egentlige hemmelighed den som ingen andre fodboldspil endnu har afluret det er selve BOLDKONTROLLEN. Bolden "klistrer" ikke til fødderne på spillerne, og når man skyder, bevæger den sig ikke i nogen fast bane. I "almindelige" fodboldspil kan man kun skyde i de 8 joystickretninger. I Kick Off, derimod, afhænger boldens retning af, hvornår man trykker på skydeknappen.

Den spiller, der har bolden, løber nemlig frem og tilbage i et konstant mønster. Boldens skudretning bestemmes af, hvor spilleren befinder sig, i det øjeblik man trykker på knappen. Skudets kraft (og dermed højde) bestemmes af, hvor længe man holder skydeknappen i bund. Hertil kommer naturligvis den unikke afleveringsfeature, hvor spillerne automatisk sender bolden hen for fødderne af den nærmeste medspiller, hvis man blot selv vælger retningen.

Det er denne enorme frihed i boldkontrollen, der gør Kick Off til en kunst, som man hele tiden bliver bedre til men aldrig bliver træt af. Og det er manglen på samme, der får Gazza II og alle andre fodboldspil til at virke håbløst forældede!

ISHIDO WAY OF THE STONES

Accolade

Aha! Hvad skuer jeg i det fjerde? Et spil fra det hemmelighedsfulde østen? Et brætspil endda. Det er et brætspil med 72 brikker. Selve brættet består af 96 felter det er otte felter højt og 12 felter bredt. Øverst til højre kan man se hvilken brik, man skal have anbragt på brættet. Lige under den kan

AMIGA Det er ikke altid lige nemt at gennemskue, hvor den næste brik kan placeres.



man se sine points. I nederste højre hjørne kan man se, hvor mange sten der er tilbage.

Det egentlige mål i spillet er at få brugt alle brikkerne. Man får udleveret en sten ad gangen og skal så anbringe den et eller andet sted på brættet, hvor den nu passer ind. Mærkeligt nok er det ikke ligegyldigt, hvor stenen anbringes. Den skal anbringes ved siden af en anden sten, og man kan kun placere brikken ved siden af en anden (ikke på skrå), hvis den enten har samme farve eller symbol som nabostenen.

I hvert spil findes der seks forskellige farver på stenene og seks symboler. Når spillet begynder, ligger der allerede seks sten på brættet: En i hvert hjørne og to i midten. Disse er altid forskellige. Vil man lægge brikken ved siden af to sten, skal brikken have samme farve som den ene sten og samme symbol som den anden osv.

Desuden gælder det om at få så mange "4way matches" som muligt, da de giver flest points. Man opnår en "4way match" ved at anbringe en sten mellem fire andre. Det kræver en utrolig god strategi at få mange 4matches. Det er kun lykkedes mig at få tre i et spil, og computeren anser minimum otte for godt...

Spillet slutter, hvis der ikke er flere sten tilbage, eller hvis den udvalgte brik ikke kan anbringes på brættet. Der er mulighed for at samarbejde med computeren eller spille med en kammerat. Endvidere kan man spille mod hinanden i en turnering, hvor alle spillere får den samme åbningssekvens og samme rækkefølge af sten. Man kan vælge mellem mange forskellige brikker lige fra juveler til kinesiske træbrikker og lige så mange forskellige brættetyper.

Dorthe

AMIGA

Kr 375

De mange brikker er tegnet meget pænt, men det er pokerskvalt at se forskel på orange og rød. Dette gælder især med juvelerne (eller er jeg virkelig farveblind?). Der eneste gang man lægger en sten ned på brættet, lyder der et behageligt klik, men ellers er der ikke meget lyd i spillet. På den anden side er det vel ikke meningen, at man skal koble stereoanlægget til et strategispil.

Grafik	76%
Lyd	64%
Gameplay	86%

OVERALL 85%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

En C64version er på trapperne.

BATTLE COMMAND



AMIGA Det går godt til her i fortsættelsen til Carrier Command.

Ocean

En svag, hvirrende lyd skærer gennem bjergenes stilhed. Lyden kommer nærmere, og bliver en anelse højere, men der er ikke noget at se. Først da den svage støj er helt tæt på, dukker en tungt lastet militærhelikopter op bag en bakketop. En lem åbnes bag i Helicarrieren, og en underlig indretning kastes ud i faldskærm. Transporteren forsvinder lige så hurtigt, som den kom. Den er allerede langt væk, da kampvognen rammer jorden med en dump lyd.

For det var en kampvogn, endda en specialbygget Mauler, konstrueret til hemmelige missioner bag fjendens linjer. Med ekstra stærkt panser og et alsidigt våbensystem, der blandt andet giver mulighed for montering af "jord til jord" og "jord til luft" missiler, morterer, cluster bomber og det sidste nye laserstyrede missilforsvar. Med sådanne formidable våben til vores rådighed skal vi nok vinde den kommende storoffensiv mod Sydmagterne. Længe leve Nordalliancen!

Har du ikke altid drømt om at prøve at sidde i en Mauler? Det skal vi nok få rådet bod på! Ocean har netop udgivet et computerspil, hvor du uden lang uddannelse kan opleve den intense lykketfølelse, det giver at ødelægge en Sydtank med 5 besætningsmedlemmer. I Battle Command, som spillet hedder, får du muligheden for at prøve kræfter med 15 realistiske missioner, alle designet på grundlag af virkelige hændelser. Kan du selv redde professor Deech ud af fjendens kløer? Generobre vores meget omtalte trumfkort, Ubom-



ben? Gøre det af med de kujonagtige Syddiplomater under deres konference med den neutrale blok? Eller måske bare jævne et stort industrikompleks med jorden?

Battle Command er udviklet i solid 3D af "Realtime games", der også stod bag Carrier Command, så det tekniske grundlag skulle være i orden. Mauleren kan styres med mus, keyboard eller joystick. Selvfølgelig har vi her måttet gå lidt på kompromis med virkeligheden, dels på grund af militære hemmeligheder, dels af overskuelighedshensyn. Vi har i Battle Command udeladt de mest avancerede kontroller og derved gjort tanken ufattelig nem at styre. Radar, kort, kikkert, nattejsigt og scanner er selvfølgelig bevaret.

Som i virkeligheden gælder det om at være

hurtig, bestemt og smart. Hold dig i bevægelse, udnytt fjendens infrastruktur og glem aldrig formålet med din mission. Battle Command er et must, hvis du endnu er for ung til at melde dig under fanerne.

Korporal Lee, Octagon, 08-02-2045

AMIGA

Kr 375

Vektorgrafikken er udfyldt, hurtig og detaljeret. Lyden er begrænset, men meget stemningsfuld: Motorstøj og rekognosceringsstøj, der kommer nærmere og nærmere plus selvfølgelig dumpe eksplosioner. Stylingen af Mauleren er helt i top, og missionerne stiller store krav til både taktik og hurtighed. En savemulighed mellem missionerne eksisterer også. Kort sagt: Battle Command er et Hit!

Grafik	91%
Lyd	79%
Gameplay	90%

OVERALL 90%

COMMODORE 64

Battle Command kommer ikke til denne computer. Hurtig, udfyldt og detaljeret 3Dgrafik er svært at omsætte til 8 bit.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Gremlin

Der er jo kommet så mange bilspil, og de ligner underligt nok hinanden mere eller mindre. Dette spil udskiller sig ikke meget fra de andre. Man skal køre en bane igennem hurtigst muligt. Som titlen antyder, kører man i en Toyota Celica. Man kan både bruge musen og joysticket.

Dette spil er egentlig en bilsimulator. I starten var det rimeligt svært at styre bilen, men efterhånden bliver man vant til det. Det er f.eks. ret realistisk, når man skal dreje. Er det et skarpt sving, skider bilen ud og man er nødt til at dreje rettet til den modsatte side for at rette den op igen.

Man har mulighed for at køre mod en kammerat, dog ikke samtidig. Der er tre forskellige baner at vælge imellem. Ruterne ligger i England, Mex-

ico og Finland. I England er det en normal vej (det regner ikke så realistisk er det heller ikke!), og i Mexico er der sandstorm, hvor det nogle gange næsten er komplet umuligt at se noget. Til sidst er der Finland, hvor landskabet er dækket af sne. For at gøre det endnu værre, sner det og man skider ud ved et sving allerede ved 40 kilometer i timen.

AMIGA

Kr 375

Lyden er den samme brummen som bilspil nu har. Grafikken er egentlig slet ikke så dårlig. En sjælden gang rykker scrollen en smule, men ellers har Gremlin klart det meget pænt. Spillet har ikke rigtig nogen store minusser, men der er heller ikke noget umiddelbart revolutionerende over det.

Grafik	74%
Lyd	63%
Gameplay	78%

OVERALL 80%

COMMODORE 64

Endnu har vi ikke hørt tale om nogen C64version.

Når man kører (rutcher) rundt i sneen, skal man bruge vinduesviskerne, der aldrig har været så nødvendige som her. Meget godt fundet på.

Spillet byder også på noget helt nyt (jeg har i hvert fald ikke set det før): Man har en partner (ham der sidder ved siden af, ved du nok), som siger til når man skal dreje til venstre eller højre. Man kan selv indkode de steder han skal sige det. Det er specielt rart i Mexico, hvor det som sagt mange gange er svært at se vejen på grund af sandet.

Ellers har man de samme muligheder som på de fleste bilspil. Manuel eller automatisk gearkasse, bremses og så videre. Som sagt en simulator, som først bliver sjov, når man har sat sig lidt ind i spillet.

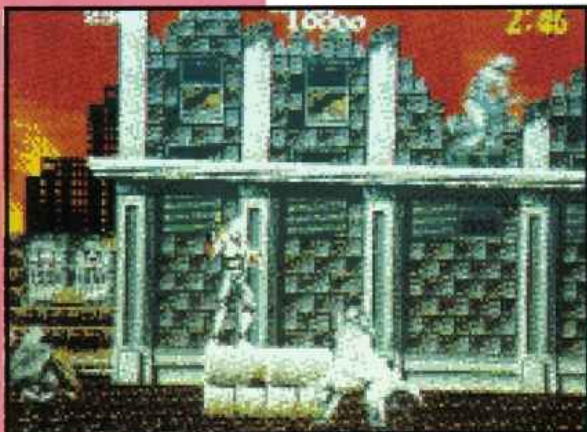
Dorthe

17. AMIGA I sandstorme som denne skal du være glad for, at din bil er udstyret med vinduesviskere!



GAMES PREVIEW

Vi tager forsmag på fremtiden, og løfter sløret for nogle af de spil, der udkommer i løbet af de næste par måneder.



SHADOW DANCER

Næst efter Marsmænd er Ninjaer nok det folkefærd, der har den højeste "sprite-frekvens". Her er det ikke deres sodavands-forbrug, jeg hentyder til, men derimod deres utrolige evne til at dukke op i myriader af computerspil, som løvrigt ligner hinanden på en prik.

Denne gang er ninja-heiten ude at luften vovsen, da han pludselig opdager at hele byen er blevet indtaget af terrorister, der lægger tidsindstillede bomber overalt. Din opgave er at samle bombene, og tage kampen op med den onde overmagt.

Den ekstra "gimmick" er, at du får hjælp af din hund, som naturligvis er trænet i den slags...

Spillet udgives af US. Gold, og kommer i slutningen af marts måned til Amiga og C64.

TURRICAN II

Hurtigt ikke? Jo, men Rainbow Arts er faktisk allerede så godt som færdige med fortsættelsen til et af sidste års højst dekorerede actionspil. Vi har spillet en demo (til både Amiga og C64) og kan hermed afsløre, at fortsættelsen tegner til at blive mindst lige så fremragende som originalen!

første film om fantasilandet Fantasia og om drengen Bastian, der redder fantasiens univers fra det frygtelige "Intet".

Der er som bekendt lavet endnu en film, der som sin forgænger tager udgangspunkt i Michael Endes berømte børnebog, og denne gang er det Linel, der udgiver. I 2'eren vender Bastian tilbage til Fantasia, hvor han genser gamle venner som Atreju og lykkedragen Falkor. Men alt er ikke lutter fryd og gammen. Fantasia's eksistens er atter truet, og denne gang er det den onde heks, Xaide, der skal trynes.

Spillet følger filmens handling nøje, og indeholder masser af atmosfærisk grafik og et action-mættet gameplay. Det siger Linel's Mark Grimmer i hvert fald.

Spillet skulle være ude nu til såvel Amiga som C64.

THE ULTIMATE RIDE

Motorcykel-spil er ikke noget nyt, men "The Ultimate Ride" fra Mindscape byder tilsyneladende på en del nytænkning. Spillet indeholder autentiske racerbaner fra Japan, Brasilien, Australien, England og USA. Hvert land har sine specielle køre-forhold: I England regner det meget, og kørebanen er fyldt med får(!) Andre steder skal du tage højde for eldsdyr, kænguruer, skateboard'ere og det der er værre.

Der er hele seks forskellige motorcykler at vælge imellem, og de har hver deres karakteristika. Endelig er der mulighed for at køre om kap med en anden spiller, idet skærmen så skifter til det velkendte "split-screen" format.

The Ultimate Ride udkommer til Amiga om en måneds tid.



BILLY THE KID

Af en eller anden grund er der lavet forbavsende få spil inden for western genren, så det skal blive spændende at se, hvad Ocean kan få ud af den klassiske historie om vestens mest legendariske "outlaw". Og det bliver ikke mindre interessant af, at det er gode gamle Level 9, der har programmeret spillet.

Det hele består af 8 forskellige action sekvenser, der er bundet sammen af et overordnet adventure plot. Du kan selv vælge, om du vil spille titelrollen, eller måske hellere vil styre Pat Garrett - Billy's gamle ven, der nu er blevet sheriff. Arbejdet som lovens håndhæver har forståeligt nok haft en ret ødelæggende effekt for det gamle venskab, og det hjælper selvfølgelig heller ikke, at de to gæve cowboys har forelsket sig i den samme kvinde. Vesten er simpelthen ikke stor nok til dem begge!

Billy The Kid skulle være ude nu til Amiga.

NEVERENDING STORY II

Det var Ocean, der for mange år siden lavede spillet over den

BATTLE CHESS II

Battle Chess vakte stor opmærksomhed, da det kom frem. Her var noget så usædvanligt som et skakspil, hvor brikkerne havde fået personlighed og udkæmpede små slag på brættet. Animationerne var meget flotte og sjove at se på - i hvert fald de første par gange...

Hvis du nu tror, at fortsættelsen er det samme, bare med ny grafik, så tager du fejl. Battle Chess II tager nemlig udgangspunkt i en speciel, kinesisk afart af det gamle spil. Brikkerne er anderledes, og bevæger sig efter helt andre regler. Og brættet er opdelt af en flod, der løber tværs hen over midten. Til gengæld er målet med spillet det samme: Kongen skal sættes mat!

Og selvfølgelig er der masser af små animationer. Spørgsmålet er bare, om de nye regler er interessante nok til, at man spiller videre, når man er blevet træt af grafikken?

Battle Chess II kommer til Amiga i starten af 1991.

GAUNTLET 3

Navnet "Gauntlet" burde få en klokke til at ringe oven i hovedet på alle 64-ere. Det er nemlig navnet på en (eller rettere: to) af spilhistoriens største klassikere. Som i alle gode spil er handlingen

Vores sol er ved at gå ud, og jorden må evakueres. En lang konvoj af rumskibe skal transportere jordboerne til planeten Ulysses 7, der - som du sikkert ved - ligger i den fjerne ende af Rødder solsystemet. Du er blevet udset til at flyve i forvejen og forsvare konvojen mod angribere. Det er et beskidt job, men nogen må gøre det...

Der er al mulig grund til at tro, at dette spil bliver et hit. Det er programmeret af holdet bag "F29 Retaliator", og musikken er leveret af selveste Dave Whittaker. Spillet udgives af Ocean, og en talskvinde fra firmaet har lovet, at vi kan se frem til masser af lynhurtig 3D action!

Epic kan udkomme hvert øjeblik til Amiga.



simpel: To eventyrere løber rundt i en labyrint, der vrirler med monstre. Samarbejde er den eneste vej ud af kniben, og Gauntlet var efter manges mening det ultimative inden for two-player spil.

Nu blændes der op for tredje akt, og den væsentlige forskel er,

at det hele nu foregår i 3D - labyrinterne ses i perspektiv. Det ser flot ud, men det betyder også, at der er mindre plads på skærmen. Og når figurerne samtidig er blevet større, kan man godt frygte, at der ikke er plads til alle de monstre, der var med til at gøre de to første spil så udfordrende. Dette spil har i hvert fald et rygte at leve op til!

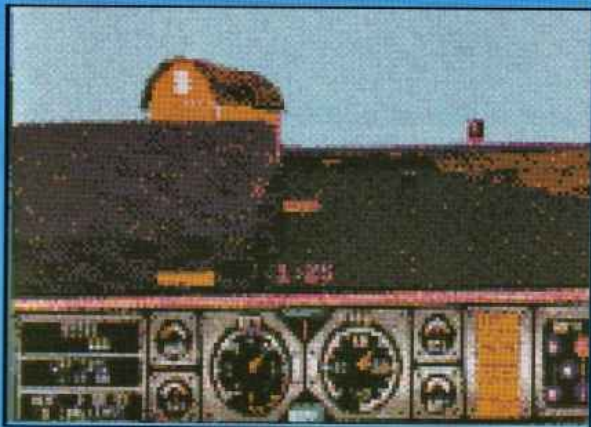
Gauntlet 3 er ude til Amiga, når du læser dette.

HARD DRIVIN' 2

Hard Drivin' er et af de spil, der har været mest uenighed om her på redaktionen. Nu kommer fortsættelsen, og det bliver spændende at se, hvor mange veto-boxe anmelderholdet kan diske op med i den anledning...

Som de fleste 2'ere byder Hard Drivin' 2 (apostroffen er vigtig!) på en del forbedringer. Denne gang er der tre forskellige baner at boltre sig på, og Domark lover også, at grafikken er blevet både flottere og hurtigere, hvor man kan sammensætte sine egne baner med alt hvad hjertet kan begære af håmålesving, broer - og så selvfølgelig de berømte loops.

Hard Drivin' 2 skulle være ude til Amigaen samtidig med dette blad.



EPIC

ACTION CONCEPT

"And now for something completely different!"... Action Concept er ikke et spil i traditionel forstand. Det er et nyt, originalt koncept, der består af en "System disk" og en række "Action disks", der vil blive solgt separat.

Action disketterne er hver især baseret på et specielt tema med nye scenarier, personer og landskaber. Selv om man skal have system-disken for at spille, er hver action disk et spil i sin egen ret, og ikke bare en udvidet udgave af det oprindelige program, sådan som vi kender det fra de mange "data disks" til spil som f.eks. Falcon og Bomber. Fælles for alle scenarier er, at grafikken ses skråt oppefra. Du kontrollerer en "gruppeleder", der giver ordrer til de øvrige medlemmer i gruppen. Hver person har sin egen personlighed, som styrer hans reaktion på forskellige situationer.

Den første Action Concept pakke indeholder System disken og en Action disk med titlen "Commando War". I dette scenarie kan man være to spillere på samme tid. Du leder en gruppe på 12 soldater, og dit mål er simpelthen at indtage så meget af fjendens land som muligt. Fjenden optræder intelligent, og der skal en del strategiske overvejelser til, hvis din mission skal lykkes.

Titus, som står bag det nye system, har allerede planlagt en række kommende actiondisketter, der strækker sig over vidt forskellige scenarier: JUNGLE (Jungelkrig i et "fantasy" univers), CONQUISTADORS (krig på hesteryg mod inka-krigere), VIKINGS (som Titus skriver om vore forfædre: "Dette er skruppelløse mennesker, der vil gøre alt for rigdomme!"), FUTURE (kampen om verdensrummet), PREHISTORIC (køllesvingende hulemand og kødædende kæmpeøgler), TRAFALGAR (admiral Nelsons berømte søslag), FIRST WORLD WAR (mudrede skyttegrave, gasmasker og intet nyt fra vestfronten...).

Action Concept lanceres til Amiga i første kvartal af 1991.

MIG-29

Der er efterhånden fantastisk mange gode flysimulatorer på markedet, så nye spil bliver nødt til at byde på et eller andet særligt, hvis de ikke skal forsvinde i mængden. Det særlige ved MIG-29 er, at det er den første simulator, der tager udgangspunkt i et sovjetisk fly. Glem alt om F16, F18, F19, F29... nu er det Glasnost, der går i luften!

MIG-29 er Sovjets mest moderne kampfly, og skulle efter sigende være i stand til at hamle op med selv de mest avancerede amerikanske fly. Og det på trods af, at MIG'en ikke er udstyret med nær så meget højteknologisk udstyr som f.eks. det nye Stealth fly. Til gengæld er det meget manøverdygtigt, og piloten kan koncentrere sig om at flyve, i stedet for at holde øje med alle mulige elektroniske instrumenter.

MIG-29 udgives af Domark, og skulle efter planen udkomme til Amiga i starten af marts.

Laserprintere til alle!

Star LS-08 II

Kr. 9.995,-

Velkendt teknologi med mange ekstra faciliteter.



Star LS-08II

Er det bedste og billigste bud på en ægte 8 siders laserprinter på det danske marked. Star LS-08II er på et tidligere tidspunkt testet i Alt om Data, den eneste ulempe var prisen, for dengang kostede den 16.595,- eksklusiv moms og toner.

Star LS-08II er baseret på den velkendte CANON lasermekanisme og denne type lasermekanisme er den mest velkørende og solgte.

Star Micronics udvikler hele tiden på verdensplan og er derfor også foran, når det gælder ekstra muligheder for samme pris. Se blot på nedenstående specifikationer.

Star Business Printer LS-08II

- * 1 MB RAM * 4 emulationer: HP Laser Jet II, IBM Proprinter, Epson EX-800 * Diablo 630 ECS *
- * Indbyggede fonte: Courier, LinePrinter, TMS Roman, Prestige * Opløsning 300x300 dpi *
- * Interfaces: Centronics, IBM parallel, RS-232C * Portræt & landskab på samme side *
- * 8 timers fri tilkalddeservice inkluderet i prisen * Kan opgraderes til POSTSCRIPT *
- * Kan udvides til maksimalt 5 Mb RAM * God kvalitet & høj ydelse til lav pris *



Nærmeste autoriserede forhandler anvises på tlf. 43 43 02 22

Der tages forbehold for ændringer i priser og specifikationer.

No.1

1988, 1989 & 1990

star
ComputerPrinteren

Star LS-04

Kr. 7.995,-

Revolutionerende nyhed & bedste pris.



Star LS-04

Star LS-04 er den seneste nyhed i serien af laserprintere fra STAR. Star LS-04 er 100% HP laserJet IIP og Epson FX-850 kompatibel, og kan endvidere bruge originale HP fontkassetter og papirbakker. Star LS-04 har indbygget RISC processor og har derfor minimal ventetid på start af udskrift. Den medfølgende DANSKE manual gør det muligt for enhver at anvende Star LS-04.

Star LS-04 er den ultimative 4 siders laserprinter med CANON mekanisme og HP Laser Jet IIP kompatibilitet. Og med en Star laserprinter får brugeren ALTID mere for pengene.

Star Business Printer LS-04

- * 1 Mb RAM * 2 emulationer: HP Laser Jet IIP & Epson FX-850 * Ozonfri * 7 fonte *
- * 80 karakterer pr. linie ved 10 cpi * PostScript modul med Appletalk interface *
- * DANSK manual * 300x300 dpi opløsning * kan udvides til 5 Mb RAM *
- * Indbygget RISC processor * Interface: Centronics & RS-232C *
- * Med Star får man et kvalitetsprodukt & mest for pengene *

* PostScript modul, ekstra fontkassetter og papirbakker er ekstra tilbehør.

Alle priser er eksklusiv moms & tonerkassette

Canon er indreg. varemærke for Canon inc. Epson er indreg. varemærke for Epson inc. HP er indreg. varemærke for Hewlett Packard.

Ja tak, fremsend venligst brochure & skriftprøve på STAR laserprintere.

Evt. firma: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____ By: _____

ACOMATIC ApS, Hesselager 12, 2605 Brøndby

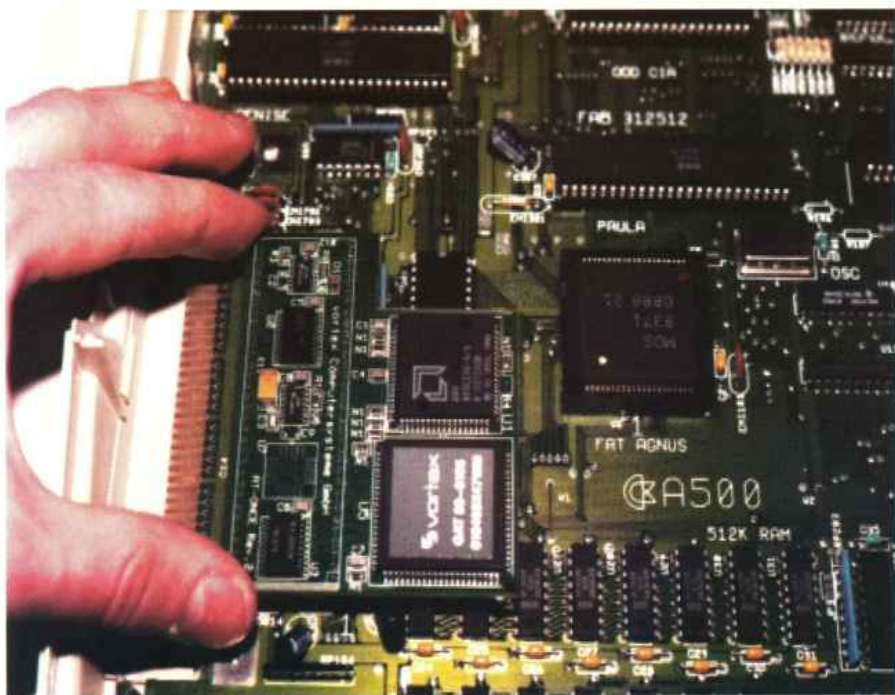
AOD3/91

ATIGA

500

I sidste nummer af DNC kiggede vi på 3 muligheder for at gøre din Amiga PC kompatibel, og allerede nu er Vortex på banen med nr. 4. ATonce bygger din Amiga 500 om til en fuldblods 7.2 MHz AT kompatibel PC, der ovenikøbet kan multitasking med Amigaen.

Af Hans Henrik Bang



ATonce installeres ved at fjerne den gamle 68000 processor, og i stedet sætte ATonce, der selv har en 68000 på undersiden.

Da jeg i sidste måned testede KCS Powerboard, syntes jeg at det var lille, men ATonce slår simpelthen alle rekorder. Størrelsen leder tanken hen på et blinkrelæ til en 2CV, men lad dig endelig ikke narre.

Farvel garanti

Installationen af ATonce er helt klart sværere, end nogle af de 3 andre PC muligheder fra sidste måned. I stedet for at gå ind i ekspansionsporten, eller porten til RAMudvidelse, skal ATonce

nemlig stoppes ned der, hvor din gode gamle 68000 CPU sidder - lige midt i Amigaen. Derfor kan du godt sige farvel til garantien, hvis du vil foretage operationen selv.

Først åbner du chassiset på computeren og fjerner keyboardet. Dernæst fjerner du metalburet for at få adgang til computerens ædlere dele, og fjerner den gamle 68000 chip i venstre side. I den tomme sokkel sættes i stedet ATonce, der, ud over en PC, også indeholder en 68000 CPU, der kan overtage den gamles job. Så hiver du Gary-chippen ud af sin

sokkel, monterer den i den medfølgende Gary adapter, der består af en sokkel med 2 ben forbundet gennem en modstand, og sætter den tilbage igen i Amigaen.

Så kan du samle maskinen igen, og hvis du gjorde præcis som jeg sagde, er der en rimelig risiko for, at du har futtert ATonce eller din Amiga af. Elektronik er nemlig meget følsomt over for statisk elektricitet, idet kredsløbene er så små (især i ATonce), at selv et lille stød statisk elektricitet kan brænde en forbindelse over. Derfor er det ME-

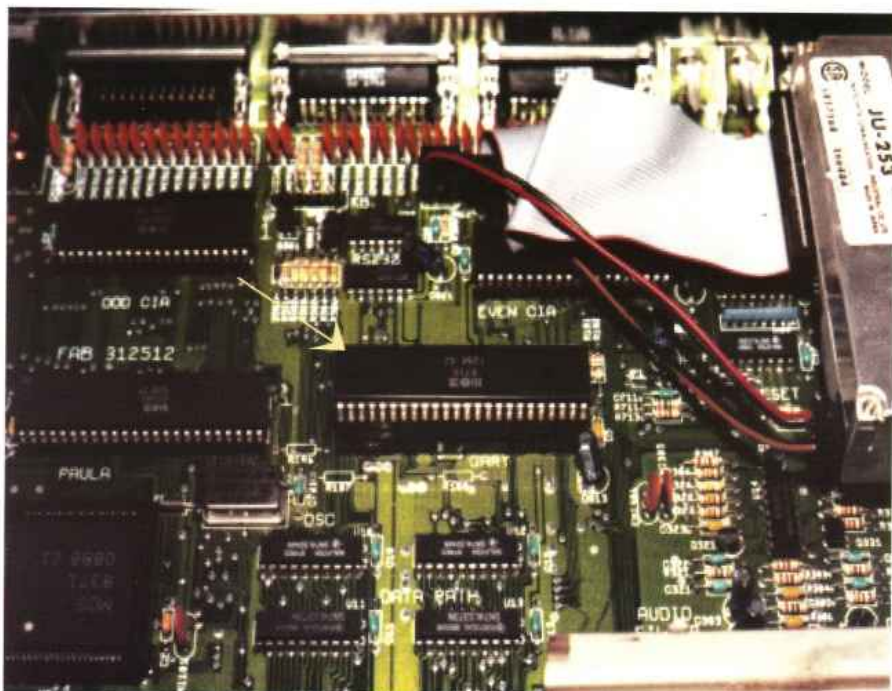
GET vigtigt, at du arbejder på en antistatisk overflade. Jeg brugte et glasbord, og tog 2 metalurremme på armene, som jeg med ledninger forbandt med mit varmeapparat. Det lyder som det rene Pinocchio, men det er faktisk den bedste måde at undgå, at du selv har statisk elektricitet i fingrene.

Nul DOS

Nu kommer til gengæld det spændende øjeblik, hvor du har samlet maskinen igen, og booter op på den medfølgende disk. Du dobbeltklikker på ATonce ikonet og BINGO - Et stk. PC står og tæller RAM op. Nu beder maskinen om en DOS-disk (svarer nogenlunde til Amigaens Workbench disk), hvorefter du desperat begynder at rode rundt i æsken for at finde sådan en. Det kan du nu godt spare dig, for MS-DOS følger ikke med i prisen, selv om maskinen ikke kan køre uden. Ergo skal du selv ud og anskaffe dig en sådan, og det lægger omkring 700 kr. oveni prisen, med mindre du kender nogen, der har en gammel version til overs.

Så kører vi

Efter at have fremskaffet en MS-DOS kunne jeg boote op, og nu begyndte det for alvor at blive interessant. Nu kan du nemlig køre både PC og Amiga samtidig. Det var noget KCS Powerboard ikke kunne klare, men her kan du skifte om vha. de velkendte Amiga-N og Amiga-M. Desuden multitasker de så meget, at de faktisk også deler diskdrev. Når Amigaen er færdig med at bruge DFO: propper du simpelthen MS-



Gary chippen skal løftes ud af soklen, monteres i den medfølgende Gary adapter og sættes tilbage igen.

DOS disken i i stedet, og så finder maskinen selv ud af resten. Dødsdømt, hvis det ikke var fordi systemet er en smule farligt. Jeg ødelagde i hvert fald 2 PC disketter ved at Amigaen begyndte at skrive på dem, så jeg gik ret hurtigt over til at bruge et ekstra drev som PC drev, og bruge det interne til Amigasiden.

Til gengæld er det virkelig nemt at ændre konfigurationen af ATonce. Du klikker bare på ATinstall-ikonet på Amigasiden, hvorefter du vha. menuer kan ændre stort set hvad som helst.

Vælg selv RAMstørrelse

Først og fremmest skal du bestemme, hvor meget RAM du vil bruge på PC siden. Da de 2 sider selvfølgelig ikke kan bruge den samme RAM samtidig, siger det sig selv, at den RAM du bruger på PC siden kommer til at "mangle" på Amigasiden. Derfor skal du helst have en ramudvidelse for at kunne få noget ud af multitasking, da du ellers hurtigt løber tør for plads på begge sider. Til gengæld er der frit slag for, hvordan du vil fordele hukommelsen på base-, extended- og expanded memory (se sidste nummer af DNC) og det er faktisk ret fikst.

Desuden kan du vælge "hvem" der skal have adgang til hhv. parallel- og seriellport, da begge sider naturligvis ikke kan få lov til det samtidigt. Med hensyn til skærmemulering har du 4 muligheder: CGA, Hercules, Olivetti, og Toshiba 3100, og de kører faktisk rimeligt hurtigt, selv om du også her skal have ramudvidelse for at få farver på.

Harddisken kan deles

Ligesom Bridgeboardet (testet i sidste nummer), har ATonce mulighed for at "snylte" på en Amiga harddisk, men her er det smartere lavet. Du har nemlig både mulighed for at lave en MS-DOS partition i en Amigafil, og på en hel Amigapartition. Og med sidstnævnte går det væsentligt hurtigere. De fleste programmer jeg prøvede kørte fint, selv om der var dog problemer med nogle spil, men skidt - at spille PC-emulerede spil på en Amiga, er som at trække sin Porche med et firspand. Ifølge Nortons SI kom hastigheden op på 6.1 gange XT hastighed, og det kan kun overgås af AT-Bridgeboardet, der koster væsentligt mere.

Konklusion

Jeg må klart indrømme, at jeg er imponeret over ATonce. En køreklar AT for 3000 kr. er imponerende, selvom der ikke følger DOS med. Du skal dog være klar over, at du nok får brug for en professionel installatør, hvis du ikke selv er så fiks på fingrene.

Fakta:
ATonce, pris kr. 2999,- (Amiga 500)
Alcotini
Lyshøj 10
8520 Lystrup
Tlf: 86 22 06 11
Fax: 86 22 06 55
Adapter på vej til A2000

Sådan får du PC-Power:

Bridgeboard: Fås i både XT og AT version til A2000 og er incl. 5.25" drev. Relativt nemt at installere, mulighed for multitasking. Norton Speed Index (NSI) hhv. 1.0 og 8.3. Pris: 2855 kr for XT og 5984 kr for AT (studiepris) incl. MS-DOS.

KCS Powerboard: 8 MHz XT til A500. Meget let at installere. Kan pt. ikke benytte harddisk, men softwareopgradering er på vej. Ingen Multitasking. Virker også som 512K RAMudvidelse. NSI: 2.8 Pris: 3995 kr incl MS-DOS. Godt for de ikketekniske, der ikke har store hastighedskrav. Især godt, hvis du ikke har RAMudvidelse i forvejen.

ATonce: 7.2 MHz AT til A500 (A2000 version på vej). Svært at installere. Fungerer med harddisk og har multitasking. NSI: 6.1. Pris: 3000 kr excl MS-DOS. Kræver teknisk snilde, men giver mest power for pengene. Ekstra RAM en stor fordel.

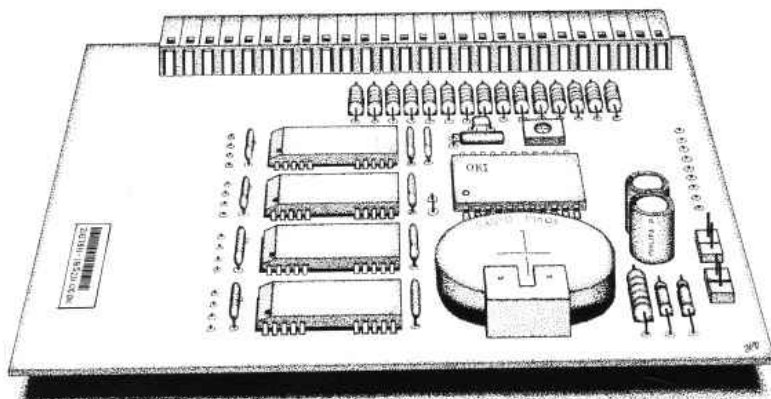
Rigtig PC: Sir Henry 216 16 MHz AT m. mono VGA skærm 44 MB harddisk. Pris: 8540 kr inkl. DR-DOS. Giver bedre kompatibilitet, men fylder mere på skrivebordet.

UNDSKYLD PRISEN!

Men imens alle de store (som vi ikke må nævne navne på), har travlt med at lave store flotte annoncer, som du i sidste ende betaler for, bruger vi istedet tiden på at skaffe vore kunder

....Danmarks laveste priser på Amiga ram kort.

Kvaliteten er helt i top! Som de eneste på markedet anvender Micro Ram Surface Mount teknologien: mindre komponenter færre fejl. Micro Ram er produceret og testet i Danmark, ikke i Taiwan. Men ok hvis du hellere vil betale mere for mindre så ring til en af de store... og betal deres annoncer.



Micro Ram 512kb.

- * Til Amiga 500.
- * 512kb.
- * Real time clock.
- * Batteri back up.
- * Afbryder.

KR. 445

Micro Ram 2mb.

- * Til Amiga 500.
- * 512kb monteret.
- * Plads til yderligere 1.5mb.
- * Real time clock.
- * Batteri back up.
- * Afbryder.

KR. 645

RAM kredse.

Er du en af de uheldige, der har købt en ramudvidelse der var så dyr, at der kun var råd til 512kb Grib chancen og fyld soklerne med super billig ram.

* Passer bla. til MiniMax, MaxiMem.

1 Sæt (512kb) kr 250.00

2 Sæt (1mb) kr 240.00

3 Sæt (1.5mb)

(Pris pr. sæt) KR. 227

ÅBEN

Bestil på telefonen:
Mandag, onsdag, fredag
10.00 - 19.00.

PRISE

Priser inkl. moms

GARANTI

Der ydes 1 års Garanti

TELEFON NR:

59 44 50 80

3H DESIGN

PS. Vi har også RAM til
A2000 samt Harddiske...

SECRET SERVICE

DNC's tipstjeneste er på banen igen med nye tricks, snyd og løsninger, som hjælper dig videre i dine yndlingsspil!



OPERATION STEALTH

Når du har vist det falske pas til tolderen (se sidste nummer), skal du gå hen og tale med damen i informationen. Hun giver dig en besked, som du læser. Gå nu videre gennem den anden kontrolpost og over til bagagebåndet. Her skal du vælge tasken med det navn, som stod i beskeden. Gå ud på toilettet og åben bagagen. Her finder du et ur og en barbermaskine. Når du åbner barbermaskinens bund, udløser den en ledning, som du bruger i stikkontakten (den sidder ved siden af vasken). Husk at smide kufferten i skraldespanden, inden du forlader toilettet!

Gå ud på gaden og stil dig under taxi-skiltet - så kommer der snart en taxa. Du skal købe blomster, men først skal du have dine penge vekslet i banken. Få alle dine sedler vekslet til mønter - på den måde er du fri for, at de bliver røvet fra dig senere.

Du kan nu gå over i parken. Sæt blomsten i tøjet, og sæt dig på bænken. Når du har fået nøglen og koden af den døende mand, skal du straks gå over i banken, hvor du giver koden til bankmanden. Gå ned ad trapperne, og lås boksen op. I hulen skal du gnide rebene op ad en skarp kant. Prøv at undersøge området lige omkring dig. Grav den skarpe genstand op, og begynd at "operate" den op ad den væg, du sad op ad (prøv dig frem til, hvor det er du skal slå). Snart vil der fremkomme et hul, som du selvfølgelig kravler ud ad. Når du svømmer, så hold øje med din ilt. Det er en god ide at save spillet før svømmeturen, da man ret nemt kan dø! Efter denne vandgang, skal du gå hen på stranden og købe det, manden sælger. Gå hen på hotellet, og tal med receptionisten. Dit rum ligger på 3. sal, og det er den sidste dør. Tag trappen og gå ind i værelset, der venter dig en stor overraskelse....

THE IMMORTAL

Vi fortsætter, hvor vi slap i sidste måned....

LEVEL 4: Knap nok har du sat fod en ned på det støvede stengulv, før en gal goblin farer i flæsket på dig! Men din fighterven, som du reddede på 1. level, kommer og redder dig. Han har et tæppe, som vil hjælpe dig uskadt gennem de to næste rum. I det første rum ligger der en nøgle for enden af gangen. Udgangen fra det andet rum er mod nord. Det er tilrådeligt at sove nu, hvis din hit score er kritisk - hvis ikke, så vent hellere til du har overstået kampen mod de to troldre nederunder.

Når du har sovet, skal du fortsætte ned til du møder Ana. Giv henden nøglen. Gå ned igen - til et symbol mage til dem på level 2. Godt nok sagde Ana noget om tre ringe rundt om trekanten, men det er altså ikke de tre fingerringe du bærer, der skal lægges rundt om den! Derimod skal du flyve tre gange i urets retning omkring symbolet. Dette skulle gerne afsløre en hemmelig lem i gulvet, der fører til....

LEVEL 5: En goblin nærmer sig med besked fra hans befalingsmand om et møde nu. Men inden du går, så tag lige ægget med. I næste rum holder fire goblin'er møde, og du slutter dig selvfølgelig til dem. Interessant snak!

Herefter går du ud ad østdøren, og køber en sjov potion. Gå tilbage til goblin'erne, for derinde er der en sprække i det nordvestlige hjørne, som du sagtens

kan komme igennem - efter en slurk af den sjove potion! Nu løber du hurtigt hen til kisten, og venter indtil du har fået din normale størrelse igen. Undersøg kisten og tag alt. Læs instruktionerne til sensoren meget, meget grundigt. Du vil få brug for din viden efter flyveøglerne.

Kæmp så mod de to troldre, der er i rummet, men pas på dine hit points. De forsvinder langsomt, indtil du har drukket den healing potion, du fandt i kisten. I næste rum venter flyveøglerne, men med lidt ro (og fire-balls nok til et minuts konstant ragnarok!) skulle de ikke volde de store problemer. Men det gør næste rum!...

Kan du huske, hvad du læste om sensoren? Left, down, right, down, left, down, right, up, right, down.... Det er de retninger, du skal gå, når sensoren ændrer lyd-niveau - efter du har aktiveret den. I næste rum revner ægget, og ud kommer en flyveøgle. Den kan lokkes til at sætte sig på symbolet, der samtidig fungerer som trykplade for en lem til næste level - men kun, når der er vægt på. Pas samtidig på det grønne slimdyr, der kravler rundt.



DUNGEON MASTER

Begyndelsen til dette rollespil kan godt give store, frustrerende problemer. Hvilke figurer skal jeg vælge? Hvor skal jeg begynde? Michael Sherman Nielsen giver her nogle tips til starten af spillet.

De bedste figurer er: Halk The Barbarian (reincarnated), Hissssa Lizar af Mahan (reincarnated), Wuuf The Bika (resurrected), Tiggy Tamal (resurrected). Når jeg har ladet nogen af dem være "reincarnated" i stedet for "resurrected", er det fordi at de (selvom de mister deres gamle skills) beholder deres karakteristika, så de på højere levels bliver meget stærkere. De sidste to er valgt på grund af deres høje mana.

Gem så meget mad som muligt, da det let kan blive en mangelvare på de senere levels. Lad de to første mænd bære sværd eller økser, mens de to bageste kan udstyres med buer, knive etc.

Et godt tip, når du angribes af

mere frygtindgydende monstre: Lok dem under en dør med trykknop, og luk døren i hovedet på dem! Hvis de er virkelig svære, så brug "magic box" på dem - så vil de ikke kunne flygte fra under døren. Dette gælder især "Stone giants", der er meget seje. De to vigtigste potions er "Cure" og "Health". Sørg altid for at have mange af dem!

Lidt info om de første levels:

Level 1: En meget ligefrem dungeon, uden de store problemer. Her skal man huske at have alt med.

Level 2: På denne level er der masser af dejlige ting og sager! Lige når man kommer ned, er der en hemmelig dør - til venstre og ni skridt frem. Her ligger et meget vigtigt kompas. Når du kommer til det store rum med alle dørene, skal du passe på, hvilken dør du tager først. Ved slutningen er der heldigvis et genoplivnings-alter!

Level 3: Herfra byrder du de klare dig selv... ➤

PERSIAN GOLF INFERNO

Jakob Skjerming i Lemming vinder en pæn bunke Amiga-spil for denne detaljerede anvisning på, hvordan du nedkæmper terroristerne i dette dansk-producerede spil fra Magic Bytes.

Start med at kravle op ad stigen og gå til venstre. Tag så elevatoren helt op. Gå nu ind ad døren til højre. Tag så elevatoren ned til 5. etage. Her skal du gå til højre og ind ad dør nr. 2 og 3. Efter endt arbejde skal du gå hen til elevatoren, og tage den 6. etage ned. Gå nu til venstre, så langt du kan komme, og op til 7. etage, hvor du går ind ad døren til venstre. Du skulle nu blive belønnet med en shotgun!

Gå en etage ned, til højre, op ad den første trappe, videre til højre og ind ad døren. Så går du tilbage mod venstre, ned ad trappen, og helt ud til venstre. Gå så langt ned ad trapperne, som du kan komme. Her skal du checke dørene til begge sider. Gå nu tilbage til 2. etage og mod venstre. VIGTIGT: Det er ingen god ide at bruge din shotgun her. Når du er kommet over den lange strækning, skal du følge trapperne op til 9. etage, hvor du skal åbne døren, som befinder sig der. Juhuu, jubel og gensynsglæde! Når du har befriet gidslerne, skal du gå 2 etager ned og til venstre. Fortsæt forbi trapperne, og gå ind ad døren. Nu skal

du gå tilbage til trapperne og følge dem 5 etager ned. Gå så mod venstre og ind ad de 3 første døre, du kommer til. Efter den sidste skulle du gerne have fået en maskinpistol! Gå videre mod venstre, op ad trapperne til 4. etage, til venstre, ind ad døren og mod højre. Gå ind ad døren, fortsæt videre mod højre og op ad trapperne til 10. etage, hvor du skal gå mod højre og ind ad døren her. Gå nu tilbage til trapperne. Hvis du på nuværende tidspunkt enten er blevet såret eller mangler ammunition, så skal du bare følge, hvad der står i næste afsnit. Ellers kan du springe det over.

Hvis du altså er blevet såret, kan du gå mod venstre og ind ad døren der. Så skulle den være klaret. Hvis du mangler ammunition, kan du gå 2 etager ned og ind ad døren til højre. Nu skal du gå ned på 6. etage, hvor du skal mod venstre, op ad trappen og videre mod venstre. Gå ind ad den første dør, du støder på. Derefter skal du en etage op og ind ad døren. Nu skal du en etage ned, til højre og 3 etager op. Gå nu til venstre og op til 14. etage, hvor der er endnu en dør, der skal åbnes. Efter den opmuntrende afskedsbemærkning skal du en etage op, ind ad døren til venstre, ned på 10. etage, og så langt til venstre du kan komme. Her finder du en dør, du skal ind ad.

Nu skal du tilbage mod højre, og 4 etager ned. Så skal du gå

mod venstre, tage elevatoren op til 13. etage, til venstre og ind der. Nu skal du tilbage til 6. etage og til højre, hvor du skal med elevatoren ned på 3. etage. Her skal du gå mod venstre, op ad trapperne, ind ad døren mod venstre.

Fortsæt videre mod venstre, gå så langt ned ad trapperne (der ligger længst mod venstre), som du kan komme, og gå til højre. Gå nu ind ad døren mellem de to tanke. Du har fundet bomben!

Resten er op til dig. Klip den rigtige ledning. Hvis du vælger forkert, er det bare BUUUUUUUUM! Men hvis du vælger rigtigt, tjah... så er du helten og kan glæde dig til afslutningen. Flot hue, ikke?

LEISURE LARRY II

I nr. 12/90 bragte vi noget af løsningen på dette spil. Den efterlod stakkels Larry udenfor lufthavnen, som er bevogtet af to forklædte KGB-agenter... Asbjørn Helwig Nielsen i Albertslund modtager et par Amiga-spil for disse tips til, hvordan Larry kommer videre ud af kniben.

Giv blomsten til agenterne for at få dem til at gå. Inde i lufthavnen skal man først gå til venstre, og ind til barberinden) for at få en behandling, og en flaske hårforynger. Så skal man gå ind i tolderen. Vis dit pas til tolderen, og fortsæt ud i bagagekontrollen. Her vender du, indtil du ser en bombe på gennemlysningsskærmen. Efter du har taget den, overtager computeren, men resultatet udelukker ikke: Køen foran billetskranken forsvinder!

Køb en billet, og skynd dig ud gennem tolden igen, og videre gennem bagagekontrollen til kafeteriet. Her bestiller du en "Blue pate special", som du imidlertid nu skal spise, hvis du er træt af at leve. Ellers tager du bare hårmålen, og efterlader resten...

Det er nu en god ide at købe en "livsforsikring" i den røde automat, hvorefter du fortsætter til venteværelset. Foran gate 1 tager du en brochure og viser din billet - i nævnte rækkefølge.

Inde i flyet skal du tage brækposen og give Ken (husker du ham fra Larry I?) din brochure. Gå nu ned i flyets bagende, tag faldskærmen på, og find frem til nedudgangen. Den er over for herretolletet, men man kan ikke se den på billedet, da den er bag den forreste væg. Nedudgangen låses op med hårmålen, hvorefter håndtaget drejes, og døren skubbes op.

TO BE CONTINUED...

SIM CITY

Der er efterhånden trykt uendeligt mange tip til dette spil, men det her har vi ikke set før. Det kommer fra Martin Winterberg i Hvidovre og virker i hvert fald til C64-versionen. Hvad gør man, hvis ens by har vokset sig så stor, at det kniber med pladsen? Man laver vand om til land. Hvordan? Sådan:

Først lægger du strømledninger henover vandet. Dernæst går du op i katastrofemenuen, og bestemmer en rask lille ildebrand i den ledning, du lige har lagt. Når ilden er slukket...

KICK OFF II

Eftersom gameplayet i dette kult-spil tilsyneladende er så godt som fejlfrit, er der endnu ikke blevet afsløret nogen af de sædvanlige snyderutiner, der typisk bunder i programmeringsfejl. Men se om du ikke kan få lidt glæde af disse usportslige råd:

Det er svært at redde modstanderens straffespark, men hvis du pauser spillet lige efter han har skudt, har du god tid til at se, hvor bolden vil ramme. Med lidt øvelse er det en smal sag at forhindre en scoring, skriver Ulrik Foldager i Helsingør. En anden traditionel fidus går ganske enkelt ud på at udskifte computerholdets målmand! Du skal blot bruge de sædvanlige funktionstaster, og burde derefter være i stand til at drage stor fordel af, at din modstander har en markspiller i målet.

Vi skal til slut advare om, at ovenstående metoder IKKE er anerkendt af FIFA...

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Spillet lever ikke op til sine salgstal, men det har ikke afholdt Jon Nielsen i Frederikssund fra at sende denne løsning til Amiga-versionen (virker nok også på 64'eren). Og det har heller ikke afholdt os fra at belønne ham med et gratis Amiga-spil - der vel at mærke er betydeligt bedre end Turtles! (H = Højre, V = Venstre, O = Op, N = Ned.)

LEVEL 1: V, N, H, Ned i hul, Op i den anden ende, O, O, H, Ned i hul, Op i den anden ende, Ind i huset.

LEVEL 2: H, Bombe, H, O, Bombe, N, H, Bombe, H, O, Bombe, H, Bombe, O, H, H, Bombe, V, N, H, Bombe, N, V, O, H, Bombe.

LEVEL 3: H, H, Ind i huset og hent missiler, Ud igen, Ind i bilen, O, H, H, N, N, H, Skyd vejspærringen, H, H, H, N, Skyd vejspærringen, V, Ind i det gule hus for at hente stjerner og tov. Ud af det blå hus, H, H, N, Over broen, H, Skyd vejspærringen, Til højre så langt som muligt, O, Skyd vejspærringen, Over broen, O, Over broen, O, V, N, Over broen, V, Skyd vejspærringen, Over broen, V, Ind i det gule hus, Op af hullet, Ind i det blå hus, Splinter på taget.

LEVEL 4: Ind i det gule hus, Ud af det grønne, Ned i hul nr. 2, 4, 5, 7, 9, 12, 15, 17, Dræb kæmpemuslen ved at kaste stjerner i hovedet på den.

LEVEL 5: Slå op på kortet. Du skal gå ned i de to huller yderst til højre, og det nederste til venstre. Ned i hullerne skal du finde udgangen med fodklanens mærke. Du skal ned til alle tre udgange. Når du kommer til den sidste udgang, kommer du til teknodromen. Den kører frem og tilbage, og når den holder stille, skal du hoppe op og slå den i øjet.

LEVEL 6: Gå denne vej: H, N, V, N, V, Ind, V, N, H, N, V, Ind, H, O, V, Ind. Du står nu foran den onde Shredder! Dræb ham ved at hoppe op på bjælken over dig. Når han hopper op i højde med dig, skal du slå ham et par gange. Fortsæt denne manøvre, indtil han er død.



PIPE MANIA

Nogle smarte koder til C64-versionen af denne underholdende "brain-teaser"...

Level 4-8: "haha"

Level 9-12: "grip"

Level 13-16: "reap"

Level 17-20: "seed"

Level 21-24: "grow"

Level 25-28: "tall"

Level 29-32: "yali"

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K

PROCOMP söker återförsäljare för vårt Amigasortiment av program och hårdvara.

Publishing Partner MASTER

PPM är desktop-publishing när den är som bäst. Med PPM kan man vända och vrida på text och bild näst intill hur man vill, välja mellan de tretton stilattributen, definiera teckenstorleken i både höjd och bredd, mm. PPM innebär frihet inom desktop-publishing. Naturligtvis så finns både fyrfärgs- och mekanisk separering av dokumenten och support för färgpostscript.

Kvalitet

I betygstabellen till höger ser ni utslaget från duellen mellan PPM och ProPage som Datormagazin gjorde i nummer 17 förra året.

Betygsättningen i Datormagazin 17/90

Publishing Partner Master 1.82

PRIS/PRESTANDA	9
DOKUMENTATION	6
PRESTANDA	9
ANV.VÄNLIGHET	7

MEDELBETYG: 8

Professional Page 1.31

PRIS/PRESTANDA	5
DOKUMENTATION	6
PRESTANDA	4
ANV.VÄNLIGHET	2

MEDELBETYG: 5

PPM används idag av ett flertal reklambyråer och tidningar för layoutarbete. Datormagazin (Sverige) och Norsk Data Magasin (Norge) använder PPM för layout av tidningar.

Inte nog med detta, nu kommer PPM 2.1 och med den en hel del nyheter: Support för standard AGFA Compugraphic och adobe Type 1 och 3 typsnitt. Den redan höga precisionen ökas med upp till 100 gånger. Import av text och bilder utökas kraftigt, bl.a. kan nu ProDraw, ProVector, TIFF, mm bilder importeras och inte nog med det man kan förändra dem, byta färg, mm efter det att dom är importerade i PPM.

En del av vårt övriga sortiment

Program:

Ordbehandling: ProWrite, ProScript, Flow, QuickWrite.

Databashantering: dBMAN

Musik: Bars&Pipes, Bars&Pipes Professional, Internal SoundKit, MusikBox A/B, Multimedia Kit och Rules for Tools

Hårdvara:

Samplers: AMAS och MasterSound

MDI: Radical MIDI Interface

Nätverk: AmigaNet Ethernet

RGB splitters: DigiSplitt, DigiSplitt Junior

Röstigenkänning: VoRecOne

Minnen: RamWorks 2000, ZIP

Kontakta oss på PROCOMP för mer information om våra produkter, priser och leveransvilkor

BEMERK at der kan tilkomme toldgifter ved indførsel af varer fra et ikke-EF-land.

PROCOMP

Box 46

S-340 36 MOHEDA, SVERIGE

Tel: +46 472-712 70

Fax: +46 472-716 80



Læserbrevene strømmer ind, og det er vi glade for. Desværre kan vi kun bringe en brøkdel af dem her i bladet, men samtlige breve bliver læst og værdsat. Vi håber I vil gøre det samme med de breve, der slap gennem denne måneds redaktionelle nåle-øje...

MAILBOX

Bange for fremtiden

For flere år siden fik jeg en 64'er i julegave. Så kom Amigaen og overskyggede brødkassen. Det blev jeg ikke så glad for, men efterhånden blev jeg klar over, hvad Amigaen kunne. Jeg købte en Amiga og var (er) meget glad for den. MEN....

Nu er CDTV'en kommet, og den vil formentlig overskygge Amigaen. Nu er jeg meget interesseret i at få mere at vide om den, altså om dens grafik, lyd og kapacitet. En anden ting er, at man i fremtiden nok vil se de fleste spil blive lavet til CDTV'en, da det jo ikke er helt nemt at lave piratkopier af en compact disc. Vil spillemarkedet så ikke blive flyttet fra Amigaen til CDTV'en? Hvad er jeres fremtidsudsigt for den gode, gamle Amiga?

Jeg vil nu også beklage mig over jeres spilmeldelser. I DNC nr. 9 læser man, at I vil stramme kravene for karaktererne. Man læser anmeldelsen af Klax og ser, at karakteren ligger helt i top - selv om grafikken er katastrofal, har den fået 91% osv. Til sammenligning er gennemsnittet af Klax karaktererne højere end i jeres højt elskede Kick Off II, og F-29 Retaliators gennemsnit er også kun en smule over dette.

Kick Off II og F-29 Retaliator er begge GOLD GAMES, mens Klax er et HIT game. Sørg for at få det rettet, så spillet stemmer overens med de karakterer det får! Mikkel Pind, Østermarie

Der kan være mange gode grunde til at være bange for fremtiden, men CDTV'en er ikke en af dem! Den er faktisk slet ikke nogen "computer" i traditionel forstand, og er derfor næppe heller nogen konkurrent til din Amiga.

Vedrørende de oplysninger du efterlyser, kan jeg da opsummere, at CDTV'en faktisk blot er en tastatur-løs Amiga med indbygget CD-ROM drev. Grafikken er altså den samme, og lyden er også kun bedre i den forstand, at maskinen kan afspille "rigtig" CD-lyd. Lagerkapaciteten er ganske vist enorm, men man kan som bekendt ikke gemme sine egne data på en CD-ROM ("ROM" står for "Read-Only Memory").

Desuden er det meget tænkeligt, at Commodore på et senere tidspunkt lancerer et eksternt CD-drev til de eksisterende Amiga-typer, så gamle Amiga-ejere for et rimeligt beløb kan opgradere til CDTV-kompatibilitet. Don't worry, be happy!

Og så det med spilmeldelserne... Her er der virkelig noget, du har misforstået! Klax fik en

høj grafik-karakter, fordi grafikken er, som den skal være i et spil af denne type: Klar, tydelig og letgenkendelig. Der er jo heller ingen, der kunne drømme om at kritisere Tetris, fordi det ikke er lavet i HAM-mode med udfyldt 3D vektorgrafik! Der er heller ingen mening i at tælle alle karaktererne sammen til et "gennem-

snit". Man kan ikke "dividere æbler med pærer", og ligeledes forholder det sig med eksempelvis "Grafik" og "OVERALL". Et spil kan godt være elendigt, selv om grafikken er mageløs (hvem sagde Space Ace?). Hvis du vil sammenligne vores helhedsbedømmelser af spillene, skal du se på OVERALL karaktererne.

Traumatisk oplevelse

Jeg må fortælle jer om DAGEN, som indledte en ny epoke i mit liv, og som efterlod mig nedbrudt på nerve og sind...

Det var en morgen ladet med inspiratoriske, positive ioner. Solen skinnede, fuglene sang, og jeg - jeg var parat. Intet kunne stå i vejen for min glæde den dag. Og ved forretningen stillede jeg mig oprejst - og med et stolt udtryk i ansigtet - op i køen. Da det blev min tur, sagde jeg med høj og tydelig stemme (så andre kunne få del i min glæde): "En 512K ram-udvidelse til min Amiga!". Jeg kiggede spændt på ekspedienten (han måtte jo vide, hvad det ville betyde?), men der var ingen reaktion, og menneskene omkring mig virkede fuldstændigt uberørte af mit revolutionerende køb!

Stadig står jeg uforstående over for denne ignorante holdning. En 512K udvidelse betyder jo: DPaint III animationer og billeder, fede samplede lyde til min overfede syntheterede musik skabt af MusicX, lynhurtige programmer programmeret i "C", ordentlig tekstbehandling med fonts og billeder, og i det hele taget en generelt uholdelig arbejdsprocedure.

Da jeg fik sat den halve megabyte i maskinen, begyndte en overvældende kreativitet at vælte ind over mig. Lyd, billeder, algoritmer og disketter fløj i kaskader rundt i mit værelse. MEN... pludselig skete der noget! Underlige pipe-lyde kom fra min mus, og til sidst hørte jeg et smertefuldt støn. Derefter: Stillehed.

Da jeg nu prøvede at bevæge musen, var noget sket. Den var blevet lam i et af sine museben!

"Arghhhugrrrrhhuaaahhh," var min umiddelbare respons, derefter: "Uuuuuuuuhh-hhååååhhhh". Efter et sådant kontinuum af inspiration og depression prøvede jeg indadvendt mulighederne af: Brug af taster (10 min. før at starte workbenchen op), køb af ny mus (ingen penge), reparation af mus (ingen penge), det gylde ord "PYTI" (virker ikke)... til sidst kom jeg til den endegyldige konklusion: Sublimering.

Jeg har i skrivende stund læst DNC 1024 gange og har nu følgende forslag til, hvordan I kan forbedre bladet: Udvid jeres sidetal til 5000, lad Amiga 2000'ere følge med køb af bladet, og lav en gratis 24-timers reparations service for Amiga-ejere.

Lars H-Petersen, Greve

Vi takker for denne enestående indsigt i en ganske almindelig Amiga-ejers hverdag og tankeverden.

Cracker-kultur?

Jeg er ved at blive temmelig negativ over de evindelige beskyldninger og modbeskyldninger i forbindelse med cracking. Hvorfor er der aldrig nogen, der har nævnt ordet KULTUR? Cracking er blevet en kultur - ikke noget med for høje priser, eller hvad man nu kan finde på. Det er udelukkende prestige.

Mads Nielsen, Kjellerup

Det er rigtigt, at piratemes miljø længe har haft karakter af en veritabel "sub-kultur", men jeg har indtryk af, at dette aspekt er kraftigt svindende. Mange gamle crackere fortæller, hvordan det hele nu bare drejer sig om penge. Konkurrencen er behård, og det gamle "sammenhold" er efter sigende afløst af hensynsløs chikane og andre kriminelle gangster-metoder. En stor del af de gamle, garvede "hacker-typer" bruger i dag deres talent på programmering af spil eller demoe.

Du må heller ikke glemme, at der er to parter i denne sag: På den ene side piraterne, der crack'er og/eller sælger spil - på den anden side forbrugerne, der køber de famøse piratkopier. Jeg tror ikke på, at "kultur" spiller nogen rolle for den sidste gruppe. Det er snarere et spørgsmål om kroner og ører.

Af de to parter - pirater og forbrugere - er forbrugerne langt den største gruppe, og dermed også den største kilde til problemet. Hvis alle software-forbrugere var lovlige borgere, skete der jo ingen skade ved, at crackerne fjernede kopibeskyttelsen på spillene...

Alternativ til pirat-spil

Først tak for et godt blad, som selv en gammel mor på 40 kan få glæde af, selv om mit computer-behov kan dækkes af "Notepad" og PD. Jeg er gammel nok til at kunne regne i hovedet hurtigere, end jeg kan finde regnemaskinen! Men mine spille-reaktioner er kun til Mandelbrot.... så min søn og hans kammerater når altid først frem til den fine Amiga.

Det er sjovt nok at læse om alle de nye spil, men hvorfor skal de allesammen være så dyre? I skrev selv om t-shirten, der gør "Shadow of the Beast" ca. 100 kr. dyrere. Er de folk klar over, at den betragtede tøjbranche er nødt til at sælge den slags meget billigere for at stå imod konkurrencen østfra? Det er ikke sikkert, at spillerne ønsker sig en t-shirt, og størrelsen er sikkert også helt hen i skoven i de fleste tilfælde. Så

Amiga uden gameplay

Jeg har skiftet min C64 ud med en Amiga 500 for lidt over et år siden, og jeg har gået og tænkt lidt over det: Hvor bliver spillene af? Det eneste software (spil) der er på markedet, er nogle disketter fyldt med grafik - men nul gameplay. Se for eksempel på "It Came From the Desert". Endnu en bunke grafikfyldte disketter! Amigaen må da kunne bruges til at lave ordentlige spil på.

I det halve år jeg havde min 64'er fik jeg fat på en hel del spil-bare spil, som jeg måske skulle nævne nogle af her: Wonderboy (1'eren), Toddler (Wonderboy plagiat), Henry's House, Firefly, Wonderland, Accolade Comics, Ama-lyte, Spy vs. Spy 1+2, Spy Hunter, H.E.R.O.... Listen kunne fortsætte, men så ville brevet aldrig ende. Og så til spørgsmålene:

1. Som sagt - HVOR bliver spillene af?
2. Hvorfor er der ingen softwarehouse, der har tænkt på at konvertere disse enestående enkle, og først og fremmest spilbare, spil?
3. Hvorfor er Wonderboy 3 ikke konverteret endnu?
4. Hvilken sampler skal jeg købe, hvis jeg gerne vil have et S/N forhold, der er bedre end 48 DB?
5. Har I lukket for Guldkort bixen, eller er det bare mig, der har været uheldig? Jeg har i hvert fald ikke modtaget et kort endnu.
6. Jeg så engang, at Amiga Interface solgte nogle Commodore krus. Kunne I ikke prøve på at skaffe nogle?
7. Kunne I ikke oprette en "Hall of Fame" over de spil, der har fået de bedste anmeldelser?
8. Hvor kan man købe en bog med trainer-koder og løsninger til Amiga-spil?

Thomas Christensen

Lad os kaste os ud i svarene fra en ende af:

1. Jeg forstår din kritik, selv om jeg ikke er enig i den. Ikke længere. Der var engang, hvor Amiga-markedet var, sådan som du beskriver, men idag findes der da masser af spilbare Amiga-spil. Tag f.eks. "Apprentice", "Wings of Fury" og "Lotus Esprit" for nu blot at nævne tre eksempler på simple spil med godt, gammeldaws gameplay! Selv Cinemaware har oppej sig - Wings er andet og mere end en flot grafik demo.

2. Her er jeg til gengæld 100 procent enig! Hvor bliver "Blue Max", "Super Apocalypse" og "Falcon Patrol" af? Software Projects forsøgte ganske vist at konvertere "Manic Miner" til Amigaen, men resultatet blev forfærdeligt. Lad os se nogle kompetente konverteringer af de gamle 8-bit klassikere!

3. Måske fordi Activision (rettighedsindehaveren) er ude i svære økonomiske vanskeligheder.

4. Jeg er ikke sampler-ekspert, men kan henvise til tidligere numre af COMPUTER, hvor vi flere gange har testet diverse samplers. Bladene kan bestilles gennem forlaget.

5. Guldkort-ordningen er erstattet med en række andre abonnements-fordele (velkomst-gaver, BBS, helpline etc.).

6. Så vidt jeg husker, var der tale om ren merchandising fra Commodore selv. Du kan jo prøve at ringe til dem?

7. I et kommende nummer bringer vi en artikel om "Alle tiders spil" - en komplet guide til de allerbedste spil nogensinde!

8. Jeg kan vist godt røbe, at vi faktisk har planer i den retning. Det har noget at gøre med svaret til spørgsmål 5...



hvem sagde piratvirksomhed?

Sure opstod til side, for jeg vil ikke forsvare pirater af den ene eller den anden slags. Men jeg kan nogle gange forstå dem, der falder for fristelsen. På sommerferie i England har jeg set spil til 18-20 pund - knap nok det halve af det, man skal give her i landet (et pund er rundt regnet 11-12 kroner). De har godt nok lavere moms (14 pct.), men selv uden regnemaskine kan man se, at det ikke kan forklare hele forskellen.

Jeg ved ikke, om jeg bare ikke læser nok i lokalaviser og andre steder, men jeg synes, det er sjældent, at man ser LOVLIGE tilbud af brugte disketter. Jeres eget Læsermarked er mest hardware. Kunne en eller anden ikke oprette en slags central - et byttesystem for lovlige, brugte spil? Som gammel bibliotekar drømmer jeg om lånemuligheder, så de unge kan prøve sig frem til, om et spil er noget for dem - selvfølgelig mod en passende abonnements pris, som skulle dække lidt honorar til producenterne. De

skal ikke råbe op om, at de får mindre, end hvis folk køber disketterne selv. For det GØR folk ikke til de priser!

Som det er idag, må der være nogen her i landet, som tjener fedt på, at visse borgere alligevel holder sig på den smalle sti. Hvis der kom flere billige - men lovlige - spil på markedet, tror jeg, at det vil komme meget piratvirksomhed til livs og stadigvæk give et rimeligt overskud til producenterne.

Jeg har altså ikke råd til at lægge ud, men hvis der er nogen, der er interesserede i at sætte noget igang, så vil jeg meget gerne samarbejde - også på andre, evt. bedre, forslag.

Christine R. Andersen, Ebeltoft

Interessant ide! Hvis andre læsere er med på at gøre den til virkelighed, foreslår jeg, at I kontakter hinanden - f.eks. gennem "Opslagstavlen". Foreløbig har vi på redaktionen sendt Christine et par (fuldt lovlige) Amiga-spil. Måske bliver de starten på Danmarks første software-bibliotek!

Overset lyd

Da jeg læste anmeldelsen af F-19 Stealth Fighter, mente jeg den var ret god. Men da jeg købte originalen af spillet, fandt jeg ud af, at du må have testet det ret hurtigt. Du skriver, at der ingen lyd er, og at flyet vel ikke kan være helt lyd-løst - det er det skam heller ikke.

I den tekniske manual på side 12 står der nemlig, at lyden kan vælges på flere forskellige måder: alt lyd, ingen lyd og så videre. Men enhver kan jo fejle!

Nu til noget helt andet, nemlig et originalt tip til dem, der sidder og bøvl med at få labels af deres disketter. Nogle labels efterlader noget klister, som man normalt ikke kan få af. Men man skal simpelthen bare bruge et viskelæder og gubbe det hen over disketten, indtil klistret går af. Efter denne behandling ser ens disketter ud som nye. Genialt ikke sandt?

Tommy Hansen, Haderslev

Mange tak for rettelsen til F-19 anmeldelsen. Selv om jeg brugte mange dage på at gennemspille denne suveræne flysimulator, må jeg med skam indrømme, at jeg havde overset det pågældende afsnit i den tekniske supplement-manual. Pinligt!

Brev-kursus

Opmærksomhed!! Her kommer et gennemgående kursus i at skrive et læserbrev. Freaks, spilforbrugere og almindelige mennesker landet over, samt alle jer, der bare vil score et par gratis spil... LÆS DETTE!

1. Først starter du med et rektorforsøg på at finde så mange rosende tillægsord om bladet som overhovedet muligt. Den virker hver gang. Brug gerne ord som "megafedt", "abnormt" og "fantastisk".

2. Find derefter fejl ved bladet. *) Det kan du sagtens, men find noget originalt, der ikke er blevet skrevet før. Ros stadig.

3. Prøv så at finde noget, du ikke kan greje ved din computer, dine spil eller dig selv. Læs i punkt 2 efter *).

4. Giv et godt råd såsom: "Lad være med at piratkopiere", "Lad være med at købe en C64", eller "Lad være med at lade det gå ud over Søren". Sådan noget er virkeligt effektivt!

5. Tilsæt så et par parenteser, f.eks. "(snøft!)", "(hulk!)" eller "(undskyld Søren)", "(Argh!)" og i sær "(Ha!!)".

6. Mix så punkt 2, 4 og 5 sammen men.... ADVARSEL: Overdriv aldrig punkt 2. Det kan få ➤

◀ ubehagelige følger, dvs. nul spill!

7. Hvis du er øvet afslutter du med noget dødsdømt amerikansk. Er du derimod ikke øvet, så ros bare. Det er bedre end ingenting.

Efter at have lavet et brev ud fra disse syv punkter kan du regne med, at spillene vælter ind ad brevsprækken, så sørg for at have en stor entre. Det var alt herfra. Måske kommer der også et begynderkursus i at besvare breve, så det kan red. jo glæde sig til...

Anders Jørgensen, Odense SØ

Forbier. Sandheden er, at jeg efterhånden er totalt immun over for amerikansk slang, parenteser og rosende tillægsord! Hvis du virkelig selv tror på din opskrift, hvorfor har du så ikke skrevet dit eget brev efter den?

Bare for at bevise, at du tager fejl, sender jeg dig nogle gratis spil!

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vitser, tegninger, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Bedre anmeldelser

I spurgte efter læsernes mening om jeres nye spilttest-sektion. Da jeg så det, besluttede jeg at skrive min mening.

Jeg synes det er godt, at I har slået "Fængende" og "Fængslende" sammen til "Gameplay". Det gør det lidt nemmere for os læsere at bedømme spillene. Det er også fint, at I skriver priserne med. Jeg efterlyser kun to små forbedringer:

Kan I ikke lave en box, hvor der står, hvilke computere man kan få spillet til. Og husk så altid et billede af en eller to af versionerne

Har I i tankerne at lave en artikel om computerens udbredelse i Østeuropa?

Er det helt umuligt at kåre månedens spil?

Det var alt for denne gang. Fortsæt som nu, og I bliver ved med at være det bedste blad i Skandinavien.

Mads Nielsen, Århus

Når du efterlyser en ekstra box, mener du så, at vi også skulle skrive, om spillet kommer til Amstrad, Atari, Spectrum og det, der er værre? Det virker da lidt malplaceret, eftersom vi jo er et Commodoreblad. Til gengæld overvejer vi at begynde at anmelde PC-spil i bladet. Commodore laver jo også PC'ere, og PC'en er efterhånden en særdeles eftertragtet spillecomputer. Lad os høre, hvad læserne mener om den sag!

Problemet med computerens udbredelse i Østeuropa er, at der ikke rigtig er nogen udbredelse af computere i Østeuropa! Jeg spurgte for nyligt Kristin Dodt fra det tyske softwarehus Rainbow Arts, om de regnede med at sælge mange spil til den østlige del af det genforenede Tyskland. Hun var meget skeptisk og henviste til, at computere fortsat er vild luksus i den del af verden.

I stedet for "Månedens spil" har vi valgt at bruge prisbelønninger som "HIT" og "GOLD GAME". På den måde bliver spillene belønnet efter fortjeneste og ikke efter, om "der tilfældigvis ikke var nogle bedre spil i DEN måned". Omvendt kan der selvfølgelig også være en måned med udelukkende GOLD GAMES. Man har vel lov at drømme...

Undervurderet undervisning

Jeg er det, man med et lidt fimset udtryk kalder en "seriøs" bruger, selv om jeg faktisk også dyrker fantasi-spil i en rimelig udstrækning. Jeg har et par spørgsmål, som jeg håber, at I kan hjælpe mig med.

Først til det "seriøse" (uuhh, jeg brækker mig i lårtykke stråler over det ord, hva' med jer på redaktionen?). Der er jo et godt gammelt udtryk, der siger noget om "først arbejde - så fornøjelse"...

Kender I noget til undervisningsprogrammer på dansk? Vel at mærke programmer, der går lidt udover den lille tabel og "Her er en ko - Kan du finde en til?" stilen. Jeg har set en del annoncer i engelske blade om "education software", men jeg har ikke lyst til at investere i noget, jeg overhovedet ikke kender til. Der er jo ingen grund til at kopiere Folkeskolens investeringspolitik!!!

Hvis ikke der findes nogle danske programmer, er der så ikke et par stykker derude, der gider stikke hovederne sammen og lave lidt gement tænkearbejde? Minimums-kravene må være en høj grad af interaktion, god grafik (det er jo ikke en Piccoline vi taler om, vel?), ingen fastlåste angrebsvinkler - og først og fremmest en holdning hos udviklere om, at børn og unge ikke er de rene idioter.

Prøv f.eks. at forestille Jer et undervisningsprogram, bygget op efter samme fremgangsmådes om i rollespil, adventures, strategispil og lignende. Faktisk kunne jeg have lyst til selv at være med.

Og så til det sjove! Her før jul investerede vi herhjemme i SSI-spillet "Champions of Krynn". Et godt spil, men måske lidt for nemt (så har jeg da også en chance). På æsken står "vol. 1", og det geniale spørgsmål er derfor: Findes der en 2'er?

Til slut lidt ROS-ROS-ROS. Ikke bare til Jer på redaktionen, fordi I hver måned laver Danmarks absolut bedste (og eneste) Commodoreblad, men først og fremmest til en af jeres annoncører, BETAFON. For kort tid siden købte jeg Deluxe Paint III hos dem. Da jeg nogle dage senere sad og bladrede i DNC opdagede jeg, at jeg havde betalt 100 kr. mere end den pris, de havde angivet i deres annonce. Jeg greb knoglen og ringede derind - forberedt på et større, verbalt slagsmål. Men hille-du-milde... inden jeg var færdig med at klage min nød, fik jeg at vide, at jeg kunne hente en tilgode-seddel på beløbet, når det passede mig. Det

kalder jeg service. Det er ikke sidste gang, jeg sætter mine ben i den biks.

John Lehmkuhl, Herfølge

Nej, jeg bryder mig heller ikke om den almindelige anvendelse af udtrykket "seriøs". Spil kan jo udmærket være "seriøse", mens hardware såsom genlocks og samplers ofte bliver brugt til alt andet end "seriøse" formål. På den anden side kan jeg heller ikke komme i tanke om noget bedre udtryk...

Det er rigtigt, at der er en påfaldende mangel på undervisningsprogrammer her i landet. I USA er det lige omvendt, men det skyldes nok, at hjemmecomputeren derovre lever op til sit navn - den bruges af hele hjemmet. I Danmark er computerens værdi temmelig tæt på et hjørne af drengeneværelset...

Jeg vil absolut ikke opfordre nogen til at efterligne Folkeskolens investeringspolitik (gys!), og det kan da godt være vi i et kommende nummer tester nogle af de udenlandske undervisningsprogrammer. For der findes faktisk "undervisnings-spil", som lever op til de krav, du selv nævner. Jeg tænker f.eks. på "Carmen Sandiego" serien, hvor spilleren lærer en masse om bl.a. geografi, mens han jager den forsvundne Carmen Sandiego rundt i verden. Programmerne er udviklet af det amerikanske firma Brøderbund og fås både til Amiga og C64.

Du har tydeligvis nogle gode ideer om, hvordan man skruer et godt og pædagogisk undervisningsprogram sammen ("først oplive - dernæst oplyse"), så jeg kan da kun opfordre dig til at gå igang med programmeringen. Desværre er der nok ikke store muligheder for at afsætte Amiga-programmer til danske uddannelsesinstitutioner, hvor Piccoline stadig står og forfalder - som skamstøtter for en totalt fejlsagen indkøbspolitik...

Der findes ikke et "Champions of Krynn 2", men spillet indgår i SSI's AD&D-serie, der desuden omfatter spil som "Pool of Radiance" og "War of the Lance". Alle spillene bliver i Europa markedsført af US. Gold.

NYÅRSPRISER FRÅN SVERIGE

**GENIUS
MOUSE**

249:-

DISK DREV

- Gennemført BUS
- Afbryder
- 50 cm kabel

KUN 745:-

**TAC 2
JOYSTICK**

Super Joystick för både
höjre og venstre henderne
1 års garanti

KUN 100:-

**SYNCR
EXPRESS II**

Super-duplikator
for Amiga 500

KUN 495:-

A 500

- RAM-udvidelse
- 512k RAM-udvidelse
- UR med batteribackup
- Afbryder

KUN 495:-

**AMIGA
ACTIONREPLAY**
Supermodel
til Amiga 500

KUN 595:-

**PRO SAMPLER
STUDIO**

Incl. Datel Jammer

KUN 795:-

LARKMAN®
Computer Center

THE SWEDISH COMPUTER AZE!
TELEFON +46 223 20900

DON'T PRESS THE BUTTON - POST IT!

- ☐ Ja tack, jag vill att ni skickar
er katalog utan kostnad
- ☐ Jag beställer härmed

Antal	Artikel	Pris

Namn _____
Adress _____

Plats
för
porto

LARKMAN®
Computer Center

**Box 50
S-738 21 NORBERG
SWEDEN**

Tollavgift tillkommer med ca 20%, frakt tillkommer

Priserna gäller med reservation för slutförsäljning och prisjusteringar

Mangler du...

MARTS TILBUD SUPRA SCSI 2 Harddiske til A500

-- gennemført bus.
-- plads til 8MB RAM
-- 16 bits non DMA
40 MB Quantum/512KB RAM
KUN kr. 4.995,-
105 MB Quantum/512KB RAM
KUN kr. 7.995,-

RAMKREDSE

512 KB kr. 253,-
1.0 MB kr. 475,-
1.5 MB kr. 550,-
Passer til A500, Minimax,
Maximem m.m.

A500

8 MB extern ramudvidelse.
Kun kr. 5.495,-

MINIMAX 2,0 MB RAM til A500

Minimax er en intern ramudvidelse til Amiga 500. Den kan udvides i trin af 512 KB, således at man kan starte med 512 KB og senere udvide op til 2,0 MB. Ramudvidelsen har indbygget ur med Batteribackup.
2,0 MB/ 512 KB 695,-
2,0 MB/ 1,0 MB 1.150,-
(incl. Garyadaptor)
2,0 MB/ 1,5 MB 1.380,-
(incl. Garyadaptor)
2,0 MB 1.695,-
incl. Gary- og CPU-adaptor.
Ny Agnus 8372A samt Kickstart 1,3 giver ialt 2,5 MB RAM, hvoraf 1 MB er CHIP-MEM. Gl. Agnus giver kun 2,3 MB RAM, men man sparer til gengæld CPU-adaptoren.
1,8 MB 1.495,-
(incl. Garyadaptor)

512 KB Ramudvidelse til A500

-- med ur
-- med afbryder
-- med ramtestprogram.
KUN kr. 395,-

Disketter SONY 3,5"
MF250 double sided
ALLERHØJESTE KVALITET
VERDENS BEDSTE
100 stk. KUN kr. 895,-

3,5" internt drev
til A2000
Kr. 750,-

A1000
2MB Extern
Ramudvidelse
Kr. 2.595,-

GOLEM DREV 3,5" eksternt drev

-- STØJSVAGT
-- GENNEMFØRT BUS
-- AFBRYDERKNAP
KUN kr. 795,-

GOLEM RAM til A2000

incl. RAMTESTPROGRAM
Golems ramudvidelser leveres med sokler til 8 MB RAM, d.v.s. der er ikke brug for dyre SIP-moduler. Du behøver heller ikke at kassere dine gamle ramkredse ved senere udvidelser, idet der kun benyttes 1 Mbit kredse.
LET INSTALLERING!!
2 MB RAM KUN 1.995,-
4 MB RAM KUN 2.995,-
8 MB RAM KUN 4.495,-

SUPER PROGRAM TILBUD

Nyeste, største og kraftigste tipsprogram til Amigaen nogensinde.

Få Amigatips III

Systemkon. III

Garanti II

Amigalotto

Ialt 4 disk og DK-manual.
Samlet normalpris kr. 3.280,-

SAMLET PRIS NU

KUN kr. 495,-

VINOTEKET II

Helt nyt vinkartoteksprogram.

Få orden i din vinsamling.

Pris KUN kr. 495,-

Telefon:
45 50 55 39

Alle priser er incl. moms og et års garanti.

Forsendelse pr. efterkrav + 37,-

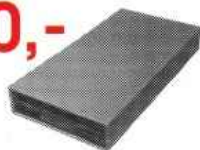
RW ELECTRONICS

AMIGA Go'DATA- bedst & billigst!

3,5" eksternt diskdrive

Flot kvalitet med støvklap, afbryder, videreført bus, indikatorlampe og et solidt metalkabinet. Lige til at slutte til din Amiga.
Kun kr.

890,-



512 kB RAM-udvidelse til Amiga 500

Lækkert produkt i en ordentlig kvalitet. Leveres med afbryder på begge modeller.

Uden ur: **420,-**

med ur: **440,-**



1.5 MB RAM-udvidelse til Amiga 500

Giver ialt 2 MB i din Amiga. Leveres komplet med RAM-kredse, ur med back-up, afbryder og GARY-adaptor. Lige klar for tilslutning i bunden af din Amiga 500. Kræver Kickstart 1.3.

Samlet pris
kun kr.

1190,-



HEMMELIGHEDEN:

Vi kan kun være så billige fordi vi gør det enkelt:
★ Ingen dyre annonce-kampanjer
★ Ingen overadministration
★ Ingen dyr udstilling
★ Kun levering pr. efterkrav
★ Begrænset vareudvalg
★ Direkte import

MEN:

★ Kvalitet til LAVPRIS
★ 8 dages returret
★ 1 års garanti
★ Danske vejledninger

BESTIL INDEN D. 1/4 OG FÅ EN GRATIS MUSEMÅTTE MED I KØBET!!

Alle annoncerede
priser er INCL. moms

SOUNDSAMPLER i stereo
Lækker sampler med alle
nødvendige kabler
og stereosoftware.
KUN

390,-

STAR-PRINTERE

leveres alle med kabel, farvebånd og papirl
STAR LC-20, 188 tegn/sek.....1990,-
STAR LC-200, FARVE, 255 tegn/sek.....2990,-
STAR LC-24-200, 24 nåle.....3495,-
STAR LC-24-200, 24 nåle, FARVE.....3995,-
Der ydes 2 års garanti på STAR-printere

Ny smart Amiga-MUS

Smid din gamle upræcise AMIGA-mus væk og erstæt den med en ny og bedre. Denne mus har ikke alene et flottere og mere ergonomisk korrekt design, men er også mere præcis. Er desuden udstyret med spredt klikkende taster, der holder.

KUN
260,-



BESTILLINGSKUPON

Udfyld kuponen og send den til: **Go'DATA Aps. Postboks 95, 3550 Slangerup.** Eller ring **42 28 92 92** (9.00-16.30)

JA TAK!

Send mig fluks pr. efterkrav (forsendelsesgebyr ialt kr. 35,-)

.....Stk..... Pris kr.
.....Stk..... Pris kr.
.....Stk..... Pris kr.

MIN ADRESSE ER:

Navn:

Gade+nr.:

Postnr.+by:

Hurtig levering til hele landet. Alle priser INCL 22% moms.
Der tages forbehold for trykfejl og evt. udsolgte varer - RING!

VIND EN HARDDISK



Deltag i vores første konkurrence i det nye år, og vind den helt nye A500-HD+ fra GVP!

Hvad siger du til en harddisk? Nej, det ville vel ikke være så dårligt, eller hva'? De fleste må kigge dybt i pungen efter penge for at få råd til en sådan krabat, men nu giver vi, sammen med ND Lavpris A/S DIG mulighed for at VINDE en Amiga 500 harddisk, der foruden at være uhyre

praktisk også er formet næsten perfekt i A500'ens design, der kun forøger længden på din Amiga med 13 cm...

Hvad du dog SKAL gøre for at komme i betragtning, er at svare på spørgsmålene på kuponen og indsende den i udfyldt stand. Det lyder næsten for nemt, ikke? Med andre ord: investér 3,75 i porto og vind hardware til en værdi af 5995,- Det kan man da kalde "An offer you can't refuse!".

Selve harddisken

Selve harddisken er med autoboot (hvis du har Kickstart 1.3), og

starter altså automatisk op og er klar til brug, når du tænder for amigaen. Den har indlagt 2MB, hvilket betyder at du nu har ekstra 2MB FastRAM at lege med i din A500! Selve harddisken er på 20 MB (svarer til ca. 22 almindelige disketter).

For de mere teknisk begavede kan også nævnes, at der bag på harddisken sidder en 25-bens SCSI-port, hvor alskens lækkerier kan tilsluttes, også i fremtiden.

Der kræves ingen forudgående viden eller soft/hardware, for at få harddisken til at fungere, det er bare at indsætte den i amigaens ekspansionsport i venstre side,

og så tænde for dyret! Alt hvad du får brug for af installationssoftware følger med, og det er bare at følge instrukserne fra dette.

Udfyld nu kuponen, og besvar spørgsmålene så godt du kan. Send ind hurtigst muligt, sidste dag for indsendelse af svar er:

den 1. april 1991

VIND EN HARDDISK :

Sæt kryds ud for de svar du mener er rigtige (kun eet svar for hvert spørgsmål), skriv dit navn og adresse og send kuponen ind til os inden d. 1. marts 1991,

Spørgsmål 1:

Hvem forhandler GVP i Danmark?

- a) ☐ MD Foods
- b) ☐ ND Lavpris A/S
- c) ☐ SAS

Spørgsmål 2:

Hvad står 'SCSI' for?:

- a) ☐ Måleenhed for atomer
- b) ☐ Antal krummer i et franskrød
- c) ☐ Small Computers Standard Interface

Spørgsmål 3:

Hvad vil det koste dig at være med i konkurrencen?

- a) ☐ 3,75 kr.
- b) ☐ 5.995,- kr.
- c) ☐ En omgang til redaktionen

Spørgsmål 4:

Hvem har lavet A500-HD+ harddisken?

- a) ☐ Great Valley Products
- b) ☐ Commodore
- c) ☐ Jydsk Telefon

Spørgsmål 5:

Hvor bred er A500-HD+?

- a) ☐ 13 cm
- b) ☐ 25 cm
- c) ☐ 2.5 cm

Spørgsmål 6:

Hvad betyder autoboot?

- a) ☐ Harddisk starter automatisk
- b) ☐ Bil starter af sig selv
- c) ☐ Støvler der selv kan gå

Mit navn: _____
Og jeg bor: _____
Postnr./By: _____

Kuponen sendes til:
"Det Nye COMputer"
St. Kongensgade 72
DK-1264 København K
Held og lykke!



Få et gratis spil!...

Når dit abonnement på **COMputer** udløber og du vil forny det, eller du vil bestille et **NYT-ÅRSABONNEMENT** på **COMputer**, modtager du i begge tilfælde **HELT GRATIS** et spil til din computer. Spillet bliver sendt til dig senest 5 uger efter du rettidigt har indbetalt girokortet.

Sådan gør du!
Nye abonnenter:
Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af **COMputer**) så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig

... Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis original-spil.



et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:
Har du allerede et

abonnement, og har du i sin tid fået det gennem "kuponnyhederne", behøver du **IKKE** indsende kuponen. Vi ved hvilken computer du har. Alle andre abonnenter

der **IKKE** har fået deres abonnement gennem "kuponnyhederne" bedes udfylde kuponen forneden. Vi sender automatisk et girokort til dig når dit abonnement udløber og vi ved så hvilken computer du har.

Husk! at ovenstående tilbud **KUN** gælder for 11 nr. af **COMputer**/helårsabonnement.

Venlig hilsen

COMputer
- magasinet for dig og din Commodore!

Kupon

Klip denne kupon ud, og indsend den til:
Forlaget Audio A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

Når jeg har betalt mit girokort på et helårsabonnement på **COMputer**, ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

☐ **AMIGA** ☐ **C64Disk** ☐ **C64Bånd**
(Kryds af)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort.
- ☐ Jeg har abonnement i forvejen men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).
- Mit abonnementsnummer er: _____
- ☐ Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte, dog kun som 1/2 års abonnent (jeg modtager herved **IKKE** et gratis spil).
- Mit abonnementsnummer er: _____

Abonnement nr: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____

By: _____

Har du idag et halvårsabonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et års abonnement (kr.: 348,50,-).

Amiga Action i nye klæder

**Det succesrige
Amiga Action Re-
play-cartridge er
blevet redesignet,
og lanceres nu
som "II'eren".
Vi lyntester.**

Af Marc Friis-Møller

Efterfølgeren af det populære "fryse"-modul til Amiga, har, pudsigt nok, fået prædikatet "II". Med dette modul kan du "fange", og gemme et spil fra hukommelsen, og lægge det ned på en vilkårlig diskette, plus at modulet indeholder en lang række andre features.

Det er dog ikke nogen speciel

nyskabelse, da det nye cartridge "Action Replay II" ved nærmere undersøgelse desværre stadig kun kan det samme som sin forgænger "Action Replay".

Nyskabelsen ved A.R.II ligger i, at de tool-disks, der fulgte med A.R. nu er blevet blevet brændt ind i selve cartridge's ROM, og altså uden problemer kan aktiveres til hver en tid. Brugervenligheden er stadig ikke på højde med cartridge "Nordic Power", men da programmørerne til gengæld har fået inkluderet en stor mængde nye kommandoer, er jeg tilbøjelig til at overse dette.

Komplet hjælpeliste

Man kan få en komplet hjælpeliste til alle cartridge's kommandoer ved tryk på "HELP", men da dette ofte resulterer i, at ens sammenlæste data lige så stille scroller ud af skærmen, er dette

lidt af en bjørnetjeneste. Selvfølgelig kan man til hver en tid slå op i den nydelige medfølgende manual (iøvrigt på dansk, juh!), men da dette, med manualens bløde bind, ofte var en langsom og uheldig affære, resulterede det til sidst i at undertegnede aktiverede "Printerdump"-kommandoen, og holdt "HELP" knappen inde, indtil den totale kommandoliste var udskrevet. Den endelige liste fyldte tre tætskrevne A4-ark, men var til gengæld den hurtigst tilgængelige hjælp ved pludselige hukommelsestab.

Udover de mange nye kommandoer til de forskellige tools, har "Action Replay II" også en form for preferences indbygget. Her kan man blandt andet indstille, hvilket drev man ønsker at boote fra, hvilken hastighed autofiren skal have, og hvilke farver man fortrækker.

Brugbarheden af cartridge er

er, som tør nævnt, et hav af kommandoer og utilities, såsom musikriper, diskmonitor, editering af sprites ol. Til forskel fra både AAR I og Nordic Power kan du, uden yderligere problemer, gemme et "frosset" spil direkte ned på en AmigaDOS-diskette, og så spille herfra uden modulet! Udmærket til sikkerhedskopier...

Mærkeligt nok er der ikke gennemført bus på modulet, hvilket måske vil afskrække nogle. Men vent nu bare, det kan jo være der ændrer dette i "Action Replay III"!!

Fakta:

**Amiga Action Replay II,
pris kr. 1199,-
(A2000 version kr.
1299,-)
Alcotini, 8622 0611,
eller
BMP-Data, 4228 8700**



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRI - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet's pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempler Kr. 72,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler portoen

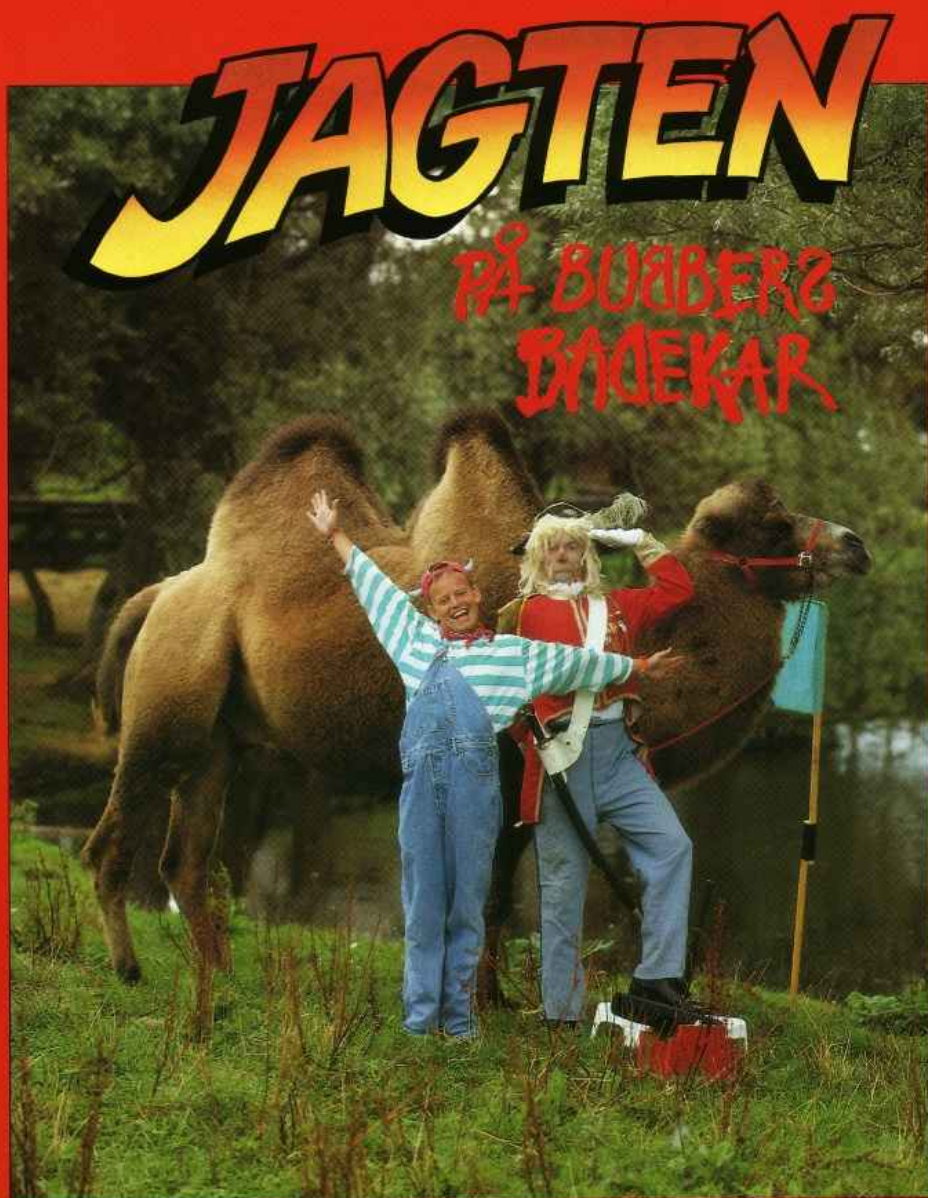
DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



42 24 96 57

GO-HEJ-SA-DA-DA !!!



Vejl. udslagspris incl. moms

C64/128/GS64	:	349,-
Amiga	:	249,-
PC (CGA, EGA og VGA)	:	249,-

INTERACTIVISION
POST ORDRE : 86-802700

Nyt Fra Musikfronten

Vores musikekspert, Gert Sørensen, kigger nærmere på to nye musikprogrammer til Amiga, en sequencer og en sampler.

Af Gert Sørensen

Forestil dig at du er en skulptør, der har fået til opgave at lave en statue af en løvefamilie, der dovent ligger og slikker sol i Afrika. Du har to muligheder: du kan tage en kæmpe granit-blok og skære hele løvefamilien ud af det ene granitstykke, eller du kan tage flere mindre stykker, skære løverne ud individuelt, og derefter montere dem sammen til en stor skulptur. Hvilken metode der er bedst, afhænger af situationen og af, hvordan du helst vil arbejde - hvis skulpturen kun skal bestå af en eller to løver, vil du nok beslutte dig til at anvende et stort granitstykke, men hvis der skal være tyve løver, vil det være sikrere og nemmere, at lave disse som enkelte skulpturer, som senere kan kombineres.

Hvad har det med musik at gøre?

Hvad i alverden har det med sequencere at gøre, tænker du måske. Prøv og betragt en musiker/

komponist som en slags skulptør, der dog ikke anvender hammer og mejsel, men en sequencer og et keyboard, til at skabe et værk. Med andre ord: en sequencer lader dig forme din musik, og lader dig vælge hvordan du vil arbejde.

Du kan skære din komposition ud af et stort "granitstykke" (det kaldes i musiksproget "real-time", eller du kan lave din komposition i små stykker, som du senere kan sætte sammen (det kaldes "sequentiel" indspilning). Således arbejder det nye sequencer-program Harmoni, fra The Disc Company.

Hvad kan Harmoni?

Programmet råder over 52 sequence-sider (fra æz!), der kan sættes sammen til en sang (song). Der kan laves 52 sekvenser x 24 spor dvs. op til 1248 forskellige dele kan bruges til at skabe en sang.

Indspilning

Indspilningsmæssig har Harmoni stort set hvad der er brug for: Optagersiden er, ligesom de fleste andre sequencer-programmer opbygget som en båndoptager, (uden bånd- og tonehovedslitage) med record, play samt frem- og tilbagespoling, metronome (der kan styres intern eller extern), punch in og out, count in, quantisering osv. Skærm billedet er inddeelt i felter, hvor der er oplysninger om: Indspilningsspor (track), instrument, midikanal, start, slut, transpose, mute og history.

I "history" skriver programmet henholdsvis bogstaverne Q, V, S, E, A, så du her kan se, om du på de enkelte spor har foretaget Quantisering, ændret Velocity (anslugsstyrke), foretaget Sliding (repeat/echo), Editeret og/eller Appegieret. Foruden muligheden for at navngive hvert enkelt spor/sequence, har programmet en notesblok til hvert spor, hvor du



kan lave ydeligere notater med op til 120 bogstaver.

Editering

I editor-siden, som er en eventliste over den aktuelle sekvens, kan du rette i indspilningerne: tone-højden, længden, styrken, midikanal, programchance, pitchbend, delete osv. Derudover kan der insertes helt nye events.

System exclusive

Harmoni kan modtage og sende system exclusive-informationer, dvs. at programmet er i stand til at lade og save diverse lydmodulers lydparametre og opsætninger. Vi sendte hele Proteus XR's parametre på i alt 67840 bytes til programmet, og savede det på diskette og kaldte filen "P XR1 dump all". Derefter ændrede vi nogle enkelte parametre på Proteus-lydmodulet, og loadede derefter "P XR1 dump all" fra Harmoni. Efter få sekunders forløb var vi tilbage til den tidligere indstilling.

Derved kan vi konstantere, at Harmoni virker ideel som lagernedie for meget store bulk-dump.

Brugere

Programmet henvender sig kun til musikere og komponister, der har lydmoduler eller andre midi-instrumenter til rådighed, da Harmoni ikke kan anvende Amigaens egne lyde. Det er vor konklusion, at programmet kører problemfrit, og med sin enk-

le opbygning egner sig for musikere og komponister, der vil indspille uden at rette alt for meget i indspilningerne vha. editor-siden. Det skal dog nævnes, at du ved at bruge "punch in" og "punch out" kan indstille programmet til at slette det område, hvor du har indspillet fejl, samtidig med at de nye ➤

events indspilles. Den medfølgende manual (amerikansk) gennemgår meget grundlig og systematisk alle programmets funktioner, på en letforståeligt måde.

flere vinduer kan åbnes samtidigt, skærmlayoutet kan laves individuelt og kan endda fremstå i Interlace mode. Programmet kan indeholde op til 8 samples ad gangen, og der er mulighed for vertikal og horisontal forstørrelse af samplingerne. Programmet indeholder

Sound kan sample op til 115000 Hz., hvilket må siges at være særdeles tilfredsstillende.

Samplermarked

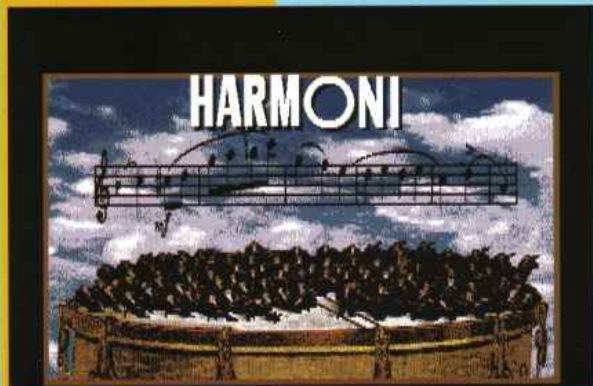
M.h.t. samples fra CD, Lp eller MC: der er et meget stort marked for disse samlinger - f.eks. bliver Phil Collins' trommesounds solgt til musikstudierne verden over. Om det er anstændigt at "hugge" disse lyde, som f.eks. Phil Collins har været mange timer om at indspille, vil vi ikke tage stilling til her og nu, men det fører os over til et andet lignende problem:

Kopiversioner

I Det Nye Computers "mailbox" bliver problemerne omkring kopiversioner af og til luftet, men ser ikke umiddelbart ud til at blive løst. Grunden hertil skal nok ses på baggrund af programmernes skyhøje prisniveauer, som mange har svært ved at forcere. Sænkede man dem betydeligt, og gjorde programmerne mere prisvenlige, ville problemet løse sig selv. Der er væsentlig forskel på at betale 4-5000,- kroner og så 895,- kr. som Intersound-samplerprogrammet koster. Ved at købe originalprogrammer er du også med til at støtte løbende opdateringer af programmerne.

Kompatibilitet

InterSound kan bearbejde lyde fra de fleste andre samplerprogrammer på markedet, og med programmet følger en enkel og overskuelig manual, på forfriskende dansk, lige til at gå til for begyndere og viderekomne. Det er vor overbevisning at Intersound vil give konkurrenter sved på panden. Kort sagt: et samplerprogram i topklasse. Produceret og udgivet af Interactivision, Silkeborg.



Kompatibilitet

Harmoni kan save og load i Smus og midifile, og kan derudover kommunikere med andre musikprogrammer der arbejder i disse standardformater.

3 forskellige frihåndseffekter og 15 forskellige manipulations-effekter, f.eks. ek-ko/rumklang, flanging (en slags vibrato), forsinkelse i millisek., kompression og udvidelse, form blød, form skarp m.m. Der kan arbejdes i mono og stereo og redigeres kanal-uafhængigt.



INTERSOUND

Det næste produkt, jeg har haft lejlighed til at kigge på, er et nyt samplerprogram, Intersound. Trods det engelsk-klingende navn er det pæredansk produkt, skrevet 100% i assembler, og med det kan man sample (digitalisere) lyde og andet godt, fra en ekstern lydkilde, såsom en pladespiller.

Facts

Intersound fremstår som et særdeles brugervenligt program:

Hvad kan det bruges til?

Foruden at bearbejde allerede indspillede samples, kan programmet sammen med den nødvendige hardware (en sampler) optage individuelle lyde, direkte fra en båndmaskine, L.P., compact-disk el. musiccassette - bearbejde dem, eller gemme dem til evt. senere brug. Med en mixer og en tilsluttet mikrofon, kan man optage f.eks. musikinstrumenter: trommer, piano, guitar, bas m.m. og bruge disse lyde (efter at de er bearbejdede i Intersound) til indspilninger på diverse sequencerprogrammer, f.eks. Bars and Pipes, Dr.T., eller Music-X. Inter-

ORDFORKLARINGER

count in: antal takter før indspilning

quantisering: tilpasning af toner i spec. brøkdeler

transpose: skift af toneart

mute: et el. flere spor udelukkes

appoggio: laver akkorder om til enkelte toneløb

programchance: skifter lyde på lydmoduler

pitchbend: bøjning af toner

delete: slette

events: toner og andre MIDI-informationer

Fakta:
Harmoni, pris kr.

InterSound, pris kr.
895,-
SuperSoft.
tlf.: 8619 3244

SNYD ikke dig selv i SKAT

Af Torben Hammer

Hører du til den skare af danskere, der altid får grå hår i hovedet når selvangivelsen skal laves, er der nu hjælp at hente i det danske Amigaprogram, Skattereformen.

På nuværende tidspunkt har du formentlig fået udfyldt og indsendt oplysningsskemaet til skattevæsenet, for 1990.

Har du ikke lyst til at få et skattechok ganske uden forberedelse, eller vil du gerne have lov til at glæde dig lidt på forhånd? Eller måske har du skiftet job, hus eller indtægt, og vil gerne vide, om det kan betale sig at få ændret for-

ja, der var ingen tvivl om det, det regnede præcis lige så godt (dårligt) som "væsenet", men forfatterne takker da også Vallensbæk kommunes Skatteforvaltning for råd og vejledning.

Programmet er opbygget omkring et selvangivelsesskema, og der anvendes den samme nummerering, som skattevæsenet bruger for de enkelte poster. Du bliver systematisk ledt gennem skemaet, så alle nødvendige oplysninger skulle komme med. Dernæst beregner skemaet din skat og eventuel overskydende eller restskat.

Programmet korrigerer fordeling af skat mellem ægtefæller, og for tidligere restskat. Programmet kan naturligvis også bruges til at beregne forskudsskatten, også midt i skatteåret, hvis indtægtsforholdene ændres.

Intergreret database

Der er også en integreret database med skatteprocenter for alle landets kommuner for årene 1987-92. Så det eneste du behøver at oplyse programmet om, er din bopælskommune, så finder det selv resten. Det eneste den ikke korrigerer for, er det vandrette skatteloft, men som forfatterne mener, er det nok yderst få, for hvem dette vil være aktuelt. Ifølge "Skatten" er det nemlig dem, hvis beregnede skat overstiger 78% af den samlede skattepligtige indkomst.

HJÆLP!

Da jeg så, at der var en hjælpefunktion, kastede jeg mig straks ud i den, men blot for at opdage, at hjælpen såmænd kun drejede sig om de forskellige tastatur-funktioner, hvoraf der er omkring 30. De fleste af dem kan dog også aktiveres med musen i de forskellige menuer.

Med programmet, som kommer på en enkelt diskette får man et nydeligt lille hæfte med 11 sider

© 1990 ved J&T-DATA

Version 1.01

SkatteReformen

Fradrag i kapitalindkomst	41* Renteudgifter af gæld til realkreditinstitutter og reallånefonde	23412.00
	42* Renteudgifter af gæld til pengeinstitut (ikke renteudgifter af studiegæld)	11200.00
	43 Renteudgifter af pantebreve	9876.00
	44 Renter af statslige og statsgaranterede studielån	3256.00
	45* Renter af anden gæld, renter af gæld til Kongeriget Danmarks Hypotekbank og Kontokortordninger m.v.	0.00
	46 Udgifter i forbindelse med erhvervelse af kapitalindkomst (formueadm., depotgebyr, boksleje m.v.)	23.00
A 8 1 2 3 4 5 6 7 8 ← → I alt		47767.00

vejledning, som er ganske udførlig, så selv den uerfarne bruger vil kunne finde ud af at få programmet til at virke. Dog kunne jeg godt tænke mig, at der var brugt nogle skærm billeder ind imellem. Det kunne have sparet en hel del tekst. Programmet er ikke kopi-beskyttet på selve disketten. Du kan altså lave en arbejdskopi, så man ikke uforvarende kommer til at ødelægge originalen. Programmet kan installeres på både disk og harddisk. I stedet for kopi-beskyttelse, bliver man i løbet af programmet bedt om at opgive et ord fra en bestemt linie/side i manualen. Spørgekassen dukker op midt i, at man er i gang med at indtaste tal i oplysningsskemaet, og jeg blev lige overrasket hver gang mine indtastninger dukkede op i spørgekassen, i stedet for i skemaet.

To andre irritationsmomenter: Indtaster du for to personer (person A og B), og beder om en opgørelse kun for person A, så får du automatisk også en opgørelse for person B. Det hæmmer fleksibiliteten, og sætter tempoet ned. En detalje, men meget irriterende ved omfattende opgørelser. En anden ting er, igen ved to personer, at man som ægtefæller gerne vil dele værdien af et fælles indbo ell. lign. Man dividerer værdien med to, og indtaster den ene

halvdelen for person A i det derhørende felt, og skifter så direkte om til person B, for at udfylde det samme felt. Men her "hopper" cursoren op til starten af siden, og man risikerer at udfylde det forkerte felt. En petitesse javist, men drønirriterende, når man arbejder intensivt med tal og kolonner.

Som helhed

"Skattereformen" er, trods de førnævnte detaljer, et godt, og fremfor alt et korrekt stykke værktøj, der kan hjælpe de fleste private med deres skat. Programopbygningen er utrolig enkel og nem, og man kan med det samme gå i gang med at indtaste sine personlige data, og få den korrekte skatteberegning ud, både på skærm og printer.

Et godt og billigt arbejdsredskab.



skudsregistreringen? Så er skattereformen et bekvemt værktøj, som sparer dig for at regne for meget selv. Og når du er færdig med alle oplysninger og beregninger, kan du få det hele printet ud i overskuelig form på en enkelt A4-side, løvrigt kan samtlige skærm billeder udprintes.

Tak til skattevæsenet

Jeg greb først et par gamle års-opgørelser, for at se om programmet kom til de samme sørgelige resultater som skattevæsenet. Ak

Fakta:
Skattereformen, pris kr.
299,-
Alcotini, tlf.: 86 22 06 11

A500

A2000

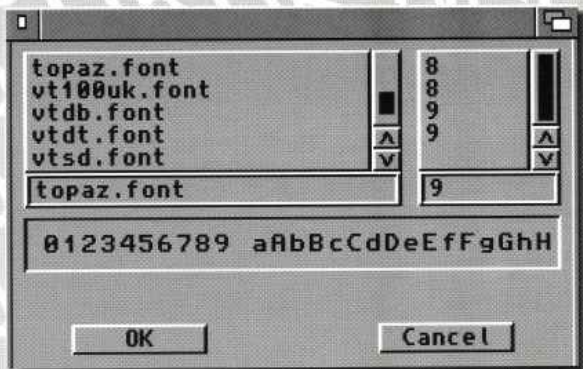
A3000

DEN NYE WORKBENCH

Workbench 2.0 - for programmører

Med den nye Workbench 2.0 er der masser af nyt materiale at rive i for programmører, hvadenten man bruger C, Assembler, Modula-2 eller BASIC. Vi giver her en oversigt over de vigtigste ændringer, samt et par eksempler.

Af Henrik Clausen



A endringerne i Workbench 2.0 kan lidt enkelt deles op i tre områder:

Fejlrettelser - har ikke den store betydning for programmører, Udvidelser - mange nye librarykald i Intuition, Graphics, DOS etc., og Nyskabelser - Gad-getTools, Application Support Library, IFFParse Library, Commodities Exchange mm.

Udvidelser og omskrivninger

Fejlrettelserne behøver vi ikke gå i dybden med, det er mange små detaljer. Nogle rettelser kan give problemer, hvis en programmør har lavet sin egen løsning på et problem, eller visse sideeffekter er anderledes end under 1.2/1.3. Der er gjort meget for at gamle programmer, selv hvis de lavede beskidte tricks, stadig kører under 2.0. Visse ting, for eksempel direkte kald til ROM'en, er naturligvis den sikre død.

Udvidelser og omskrivning er der meget af. Blot ved at se den nye Workbench og New Look er det tydeligt, at der er sket meget. En oversigt over ændringerne er nogenlunde:

Exec: Små ændringer - det var næsten bug-frit allerede, og de fire bugs der var, er fjernet. Desuden kender Exec nu til 68030 CPU'en og cache's, så den op-fører sig fornuftigt i de til-fælde.

Graphics: De fleste ændringer er for at understøtte de blitter og video chips.

Denise har mange nye op-løsninger, og Agnus kan blitte meget større områder.

Desuden er der udvidelser til ReadPixel() og WritePixel() kaldene, så man kan læse/skrive mange pixels ad gangen meget hurtigere end før. De interne metoder i graphics library er ændret, så man skal regne med at ulovlige fuserier med Copper, Blitter og lignende ikke virker som før.

Intuition

Er skrevet meget om. Meget af New Look er baseret på Intuition. Mange fejl er rettet, mange detaljer forbedret, og mange nye muligheder er kommet til. Selvom den gamle Intuition var fleksibel, er der nu endnu flere måder at lave sine helt egne ting på. Et par eksempler:

New Look - Nyt design af

praktisk taget alt. Vinduer, Gadgets etc. er renere og mere tre-dimensionelle. For at få New Look på sin egen skærm, skal man huske at angive det ved OpenScreen() kaldet.

Custom Gadgets - skab dine helt nye Gadgets. For eksempel en urskive, hvor brugeren kan dreje viseren. Der er stor frihed her.

Tag lister - OpenWindow(), OpenScreen() mm. kan tage et variabelt antal parametre, så man kan nøjes med at angive de størrelser, man vil bruge. I modsætning til før, hvor man altid skulle initialisere alle felter, selvom man ikke brugte dem.

IntuitionBase: - Private variable er ikke dokumenteret - folk kiggede dem for meget, hvilket gav masser af problemer!

Zoom Gadget - Intuition vil lave en Iconify gadget på et vindue, hvis man beder om det.

Public Screens - skærme kan gøres offentligt tilgængelige, så man kan invitere andre programmer til at åbne vinduer på dem.

DOS

Er skrevet om fra BCPL til C - hurtigere og mere kompakt.

Masser af nye library kald - blandt andet en mængde inspireret af det kendte ARP projekt. Nogle af de vigtigste er: DateToStr() - DateStamp til tekst

ErrorReport() - Requester med tekst til DOS fejlkoderne.

ExAll() - Directory scan i et enkelt kald.

FRead()/FWrite() - Read() og Write() med buffers.

FGets()/FPuts() - Læs/skriv en linie ad gangen.

Inhibit()/ - Reserver et disk-drev til privat brug.

MatchPattern() - Pattern matching som Shell (#?).

ReplyPkt()/DoPkt() - Packets har nu egne systemkald!

System() - Send en linie til en Shell.

Mange af de nye rutiner er formaliseringer af de ting, folk hidtil har været nødt til at gøre på en besværlig eller farlig måde. ExAll() for eksempel blev lavet, fordi det er farligt at lave ExNext() på en fil, man lige har slettet. FRead(), FGets(), FPut() og FWrite() gør det meget mere bekvemt at læse og skrive filer.

Selvom DOS er skrevet helt om til C, skal man stadig bruge BPTR's til kaldene. Det ville



```
/*
;EXECUTE THIS FILE AS A SHELL SCRIPT AND IT WILL
;COMPILE ITSELF

```

```
lc -cwus -O -v -j73 Star2
blink from Star2.0 to Star SmallData SmallCode
quit
*/

```

```
#include <exec/types.h>
#include <dos/dosextns.h>
#include <proto/exec.h>
#include <proto/dos.h>

```

```
void star(void)
{

```

```
struct DosLibrary *DOSBase;
struct RootNode *Root;

```

```
if (DOSBase = (struct DosLibrary *)OpenLi-
brary("dos.library", 36)) {
Root = DOSBase->dl_Root;
Root->rn_Flags |= 1 << 24;
CloseLibrary((struct Library *) DOSBase);
}
}

```

Dokumentation??

Materiale om de nye kald skaffes naturligvis fra Commodore, der laver de kendte AutoDocs disketter, samt Rom Kernal Manualerne. I skrivende stund vides det ikke nøjagtigt, hvornår de nye AutoDocs er alment tilgængelige, og opdatering af de trykte manualer kan tage lang tid. En registrering som udvikler er den nemmeste måde at skaffe disketterne med AutoDocs og Include filerne.

SAS C (tidligere Lattice C) har en opgradering til version 5.10 ude, og der er indeholdt de nye include filer og libraries til WB 2.0. Opgradering koster \$40 for registrerede Lattice brugere og fås hos:

SAS Institute Inc., SAS Campus Drive, Cary, NC 27513

ikke være svært at fjerne den rest af BCPL, men det ville have den effekt, at alle gamle programmer holdt op med at virke...

Workbench

Er også skrevet meget om. Programmer, der åbner en skærm på størrelse med Workbench skærmen, skal regne med at den kan være i de nye opløsninger, meget stor, delvist usynlig, og andre interessante effekter. Der er muligheder for såkaldte 'Application Icons' og 'Application Menus'. Et program kan lave en helt egen icon på WB, og når brugeren trækker en fil, directory eller disk hen på iconen, får programmet besked og kan bruge filen. F.eks. kunne et terminalprogram lade brugeren sende en fil ved at smide den på en telefonicon, eller man kan lave en icon, der udprinter en fil, med meget mere.

Med Application Menus kan programmerne tilføje menu-punkter til WB skærmen, så brugeren altid kan komme i kontakt med programmet fra WB. Et program som MyMenu, der starter andre programmer, vil være trivialt at skrive.

Der er default iconer i systemet, så et program kan meget nemt lave en icon til sine filer - man kalder blot PutDefDiskObject(). Som en lille detalje dukker nye iconer nu automatisk op på WB, når programmet laver den.

Nyhederne er spredt over flere libraries. De vigtigste nye er:

GadgetTools

Et ganske omfattende system til at lave gadgets, der er praktiske både fra programmør og bruger-synspunkt. Bruger man GadgetTools i et program, kan man lave sine Gadgets ved at kalde funktionen CreateGadget(), der i et slag laver alle nødvendige strukturer som Borders, PropInfo, StringInfo etc. Man kan rydde op efter sig med et enkelt kald, uanset hvor mange Gadgets man har brugt.

GadgetTools vil tage sig af irriterende detaljer som centrerung af tekst, valg af farver, tegning af 3D kanter, sortering og forbehandling af input, hukommelsesbrug, menu layout med mere. Det er nemt at bruge, og aflaster programmøren til at kunne koncentrere sig om de vigtigere dele af programmet. Som bonus får man et net design, der falder i tråd med resten af systemet.

IFFParse

Dette library giver programmøren alle de rutiner, han kan ønske sig for at læse og forstå IFF-filer af alle tænkelige formater. Typisk vil man bruge det til at læse billeder, lyd og animationer. Selvom det kræver en vis indsats at bruge, er det umådeligt lettere end at skrive sine egne IFF-rutiner - og ved at bruge dette library, er man sikker på at forstå selv meget komplicerede IFF filer.

Application Support Library

Med fil requester og font requester - ensartede requesters til alle programmer. Noget af det mest besværlige for en programmør er at lave en god fil eller font requester, og der er kommet mange meget forskellige resultater ud af anstrengelserne. De nye standardrequesters er et godt tiltag til at lette programmørerne og fjerne brugernes forvirring.

En af de mest brugte filrequesters er den fra ARP - og netop denne requester er basis for den nye Filrequester i Workbench 2.0. Fil requestern kan finde alle diske og Assign's i systemet - og den har variabel størrelse! Den er lige så nem at programmere og bruge som den kendte ARP filrequester, som den har arvet en del fra.

Font requesteren lader brugeren vælge både navn og størrelse på sin font, og giver samtidig lejlighed til at se den i brug, inden den vælges. Der er mange andre ændringer for programmørerne i WB 2.0, men det ville føre for vidt at komme for langt ind på detaljerne. Ovenstående er ment som en appetitvækker på det nye stof - Commodore vil naturligvis komme med en omfattende dokumentation og eksempler, både på disk og i tryk.

Hvad med ARP, WShell og Sksh?

ARP (AmigaDOS Replacement Project) var et idealistisk initiativ fra Charlie Heath m.fl. for at udbygge DOS med de funktioner, mange fandt manglede. Der har været ført hidsige debatter om fordele og ulemper ved ARP, men for mange Shell brugere uden harddisk har ARP været en stor fordel.

Med den nye Workbench er de fleste af ARP's fordele flyttet ind i AmigaDOS. Det gælder en god Shell, indbyggede kommandoer, '*' som wildcard sammen med '#?', frihed for BCPL, og mindre C: kommandoer. Derfor er det usandsynligt, at der kommer en ny version af ARP til 2.0 - behovet er elimineret ved kilden.

Derimod kan vi nok forvente, at WShell og Sksh (KornShell) bliver ført videre, da de er meget mere avancerede end både ARPShell og AmigaDOS Shell, så rigtige Shell fanatikere har stadig valgmuligheder.

Wildcards

Lige siden den første AmigaDOS kom på gaden for fem år siden, har folk diskuteret, hvorfor man ikke kunne bruge '*' i Shell for at matche hvadsomhelst. AmigaDOS wildcards er regulerede udtryk, der gør det muligt at formulere meget komplekse udtryk, men det mest almindelige udtryk kræver to tegn (#?). Debatten sluttede med at der blev et flag under WB 2.0, så man kan bruge '*' i stedet for #?. Program 1 er et C-program, som giver en kommando der slår '*' til som wildcard i Shell.

Selvom vi allerede har skrevet en del om den nye Workbench 2.0, er der stadig mange der foreløbig holder sig til Workbench 1.3 og CLI. Og i denne artikel gør vi arbejdet lidt nemmere for dig.

Af Flemming Steffensen

De fleste kender til begrebet batch-filer, altså tekst-filer der består af en række CLI-kommandoer, som udføres i en bestemt rækkefølge. Vi vil i denne artikel se på mere avancerede batch-filer, og bringer parametre og brugerinput ind i billedet.

Tale-filer

De batchfiler de fleste Amiga-ejere stifter bekendtskab med er normalt relativt simple. Der er tale-filer, som arbejder med bestemte directories eller filendelser. Det er normalt ikke muligt at nærmere bestemme hvilke kriterier batchfilen skal bruge i netop denne opgave. Det siger sig selv, at det giver nogle irriterende begrænsninger for batchfilernes anvendelse.

F.eks. betyder det, at du må lave to batchfiler, hvis du nogle gange skal have kopieret alle filerne fra et directory til et andet, og andre gange skal have filerne kopieret den "anden vej". Det er altså ikke særlig smart.

Men, heldigvis giver AmigaDOS mulighed for at overføre parametre. Det vil sige, at vi bliver i stand til at lave en fleksibel batchfil, som opfører sig forskelligt alt efter hvilke parametre den får.

Et eksempel: Forestil dig f.eks. at du vil danne en batchfil, som tager en backup af en fil og placerer den i directoriet DFO:BACKUPS. Din batchfil skal se sådan ud:

```
.KEY filnavn,
COPY <filnavn> TO
DFO:BACKUPS
```

Gør batchfilen under navnet BACKUP. Hvis den fil du ønsker at foretage en backup af hedder

Gør Det

BrevTilMoster, skal batchfilen kaldes således:

EXECUTE BACKUP BrevTilMoster

Du skal selvfølgelig angive PATH'en foran BrevTilMoster, hvis denne fil ikke ligger i det aktuelle directory (altså f.eks. DFO:BREV/ BrevTilMoster).

Som du nok kan forstå, kan samme batchfil bruges til at kopiere andre filer med - du kan f.eks. lave en backup af det svar du via modem fik fra din moster således:

EXECUTE BACKUP SvarFraMoster

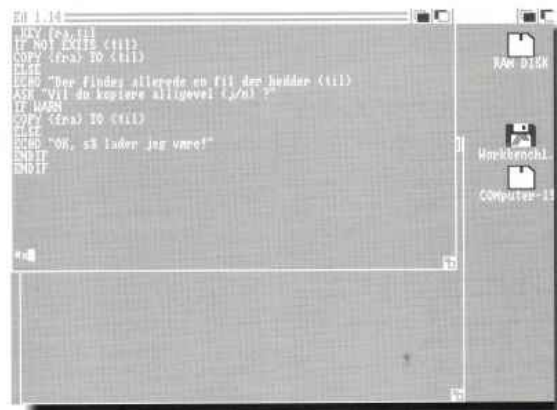
Ganske enkelt, ikke?

Mon ikke det allerede er gået op for dig, hvor i denne batchfil anvendelsen af parametre ligger? Jo, humlen ligger selvfølgelig i .KEY, som alt så ikke er en egentlig CLI-kommando, men nærmere et slags direktiv, som bestemmer, hvordan EXECUTE skal opføre sig. Det der reelt sker er, at .KEY filnavn fortæller EXECUTE, at det ord, der følger efter navnet på batchfilen ved kaldet af EXECUTE, fremover betegnes filnavn. Skriver du EXECUTE BACKUP BREV, bliver BREV fremover knyttet til filnavn i batchfilen. Det foregår på den måde, at hver gang <filnavn> optræder i batchfilen, bliver det erstattet af BREV. Således bliver

```
COPY <filnavn> TO DFO:BACKUPS
til
COPY BREV TO DFO:BACKUPS.
```

Ind med reserveerne

Jamen, hvad sker der så, hvis du ikke angiver noget navn efter batchfilen? Ja, så går der kage i den - og det er jo ikke så fikst. Derfor kan man indsætte en reserve, som indtræder i de situationer, hvor der ik-



ke angives noget navn efter batchfilen. Vi kan prøve at ændre vores batchfil BACKUP - sådan:

```
.KEY filnavn
.DEF filnavn BrevTilMoster
COPY <filnavn> TO DFO:BACKUPS
```

Hvis du nu skriver EXECUTE BACKUP, vil BrevTilMoster blive kopieret. Skriver du EXECUTE BACKUP SvarFraMoster, er det selvfølgelig SvarFraMoster, der kopieres. Med andre ord: Med .DEF fortæller vi EXECUTE, hvad der skal gælde som filnavn, når dette ikke er angivet efter batchfilens navn.

Vi kan føre dette en smule videre, idet vi drager nytte af det der kaldes "wildcards" eller "jokers". "Wildcards" er en betegnelse for et eller flere tegn, der i AmigaDOS opsætter nærmere kriterier for, hvilke filer der udvælges ved en given kommando. De kommandoer der oftest bruges i forbindelse med "wildcards" er:

```
COPY, DELETE, DIR og LIST.
Ideen er altså den, at man ved f.eks. at skrive DELETE <n>?.DOC angiver, at alle filer i det aktuelle directory, som ender på .DOC skal slettes. Man kan altså med een
```

kommando arbejde med flere filer. Se i rubrikken, hvordan du bruger "wildcards". Vi kan altså bruge disse "wildcards" i vores batchfiler. Prøv f.eks. at ændre .DEF-linien i ovennævnte batchfil til:

```
.DEF <n>?.DOC<r
```

Det vil medføre, at samtlige filer med endelsen .DOC bliver kopieret til DFO:BACKUPS, hvis du da ikke angiver noget filnavn efter batchfilen ved EXECUTE.

Flere nøgleord

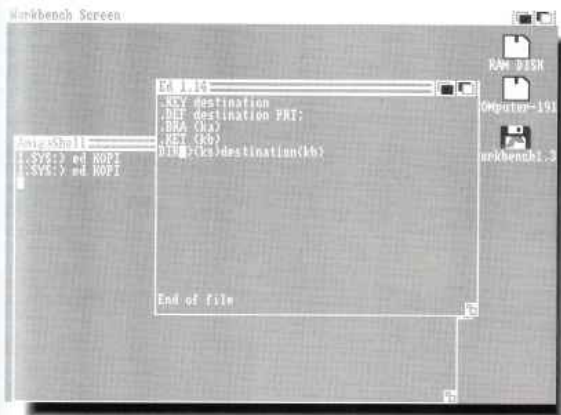
I mange situationer er det ikke tilstrækkeligt at kunne bruge et enkelt parameter, når du arbejder med dine batchfiler.

Derfor er EXECUTE i stand til at arbejde med så mange parametre du har brug for - eller for at være mere nøjagtig - med op til 255 karakterer.

Fremgangs måden er også her ganske enkel. Se på denne batchfil:

```
.KEY filnavn,directory<r
COPY <filnavn> TO <directory>
```


Do og Selv



Denne simple batchfil kopierer ganske enkelt en nærmere angivet fil til et nærmere angivet directory. For at bruge flere parametre, skal disse altså blot være adskilt af et komma i .KEY-linien. Men - og det er vigtigt - der skal ikke bruges noget komma ved kaldet af batchfilen. Du skal altså IKKE skrive:

EXECUTE BACKUP BrevTil-
Moster,DF0:BACKUPS
Men derimod:
EXECUTE BACKUP BrevTilMoster
DF0:BACKUPS

Som vi har set bruges tegnene < og > til at omkrænse de ord, som skal erstattes af de angivne parametre i batchfilen. Men, det kan jo godt give nogle problemer fordi disse tegn bruges af AmigaDOS til andre ting, nemlig til at omdirigere input/output. Skriver du f.eks. DIR >prt: bliver directoriet udskrevet på din printer i stedet for på skærmen. Ligeledes kunne det være, at du ønsker at bruge tegnene i en ECHO-sætning.

Derfor findes der et nyt direktiv, som lader dig ændre dette tegn. Det foregår således:

.KEY destination
.DEF destination PRT:
.BRA <ka>
.KET <kb>
DIR ><ka>destination<kb>

Denne batchfil udskriver som default directoriet på printeren, men hvis brugeren skriver destinationen bagefter batchfilens navn, vil der i stedet blive skrevet til destinationen. F.eks. vil (hvis batchfilen har navnet 'udskriv'):

EXECUTE udskriv RAM:TEST

danne en fil i RAM: - denne fil indeholder directoriet og kan f.eks. læses ind i et tekstbehandlingsprogram og viderebehandles der.

Bemærk de firkantede parenteser omkring 'destination' fordi tegnet er ændret med .BRA og .KET. Brugeren af batchfilen mærker ikke noget til dette - han skriver som normalt.

Kopiering forbudt

Vi har ovenfor vist flere eksempler, som bruger COPY-kommandoen. Men, hvordan sikrer man sig egent-

lig, at man ikke kopierer oven i en allerede eksisterende fil - som dermed er tabt for evigt? Ja, også her bringer AmigaDOS en let løsning, som egner sig fortrinligt til mere avancerede batchfiler. Se på dette eksempel:

.KEY fra,til
IF NOT EXISTS <til>
COPY <fra> TO <til>
ELSE
ECHO "Der findes allerede en fil der hedder <til>."
ENDIF

Denne batchfil kontrollerer først om der allerede eksisterer en fil med det navn du angiver som <til>, hvis dette ikke er tilfældet kopieres der, ellers stopper batchfilen. Du kan ellers også checke tilstedeværelsen af directories med EXISTS, hvilket kan være meget smart, hvis du f.eks. bruger batchfiler til at danne nye directories til backup eller lignende.

Vi kan tage skridtet fuldt ud og lave batchfilen rigtig smart. Workbench 1.3 indeholder nemlig en kommando, som kan modtage svar fra tastaturet. Indsæt fig. i ovennævnte batchfil, mellem ECHO-linien og ENDIF-linien:

ASK "Vil du kopiere alligevel(y/n)?"
IF WARN
COPY <fra> TO <til>
ELSE
ECHO "OK, så lader jeg være!"
ENDIF

Batchfilen kommer altså til at slutte med TO gange ENDIF. Som du kan se afventer ASK et tryk på enten "Y" eller "N". Det er desværre ikke muligt at bestemme, at det skal være andre taster, der skal trykkes på, så vi må nøjes med engelske "Y" for 'yes' og "N" for 'no'.

Hvis der trykkes "Y" sætter ASK

det såkaldte 'betingelsesflag' til 5, hvilket igen betyder, at WARN udløses. Altså: Hvis WARN er sat, er svaret "Y". Hvis WARN ikke er sat, er der enten trykket "N" eller RETURN.

Eksperimenter

Mon ikke du nu skulle have fået lidt inspiration, til hvad du selv kan bruge batchfiler til. Som så ofte før er det hele pæret - bare man ved hvordan man gør det. Derfor: Prøv dig frem, se om du med manuallens hjælp kan lave batchfiler, der kan fjerne de utallige indtastninger der er et led i brugen af CLI på Amigaen.

Wildcards

Mange gange kan man specificere en eller flere filer, som har de samme karakteristika, uden at skrive hele filnavnet eller alle filnavnene. Dette kaldes for PATTERN MATCHING - altså noget med at få et minister til at passe. De karakterer man anvender i AmigaDOS til dette formål, kaldes for "wildcards" eller "jokers". Bemærk dog, at det primært er COPY, DELETE, DIR, LIST og SEARCH, som gør brug af "wildcards". Her er en oversigt og nogle eksempler:

? - Bruges til at erstatte hvilken som helst enkelt karakter. V770 gælder altså for såvel VILD som VAND, og CO7A dækker både COCA og COLA.

<n> - Betyder et hvilket som helst antal af den næste karakter. <nn>OH dækker således både OH (<n> betyder her et 0), OOOH (<nn> betyder her 3 0'ere) og H (<n> betyder ingen 0'ere).

<n>? - Betyder - ganske logisk - et hvilket som helst antal af en hvilken som helst karakter. <n>? betyder altså alle filer <n>7.info betyder alle filer, som ender på .info og Brev<n>7.doc betyder alle filer, som begynder med Brev har alt muligt (eller ingenting) i midten og ender på .doc. Denne kombination er den vigtigste af alle "wildcards". Du kan f.eks. slette alle filer i et directory ved blot at skrive DELETE <n>?.

() - Bruges til at gruppere karakterer med, således at der dannes et karaktermonster. Således vil <n>([HA]) gælde for både HA, HAHHA, HAHHAHA og så videre. Brugte du Brev()parenteserne og skrev <n>HA, ville det gælde for HA og HAHHA, men ikke for HAHHA. Du kan også kombinere yordgore ved f.eks. at skrive <n>([D7W]), som gælder for f.eks. D7WDDDD.

X - Betyder enten/eller. ADD gælder altså for enten A eller D og FLUNKDUM betyder altså såvel filen FLUNK som filen DUM. Igen kan der kombineres: S(AKUD) betyder alt så filene SAND og SUND.

% - Dette tegn repræsenterer 'ingen karakterer'. Det betyder at hvor vi får så, at A<n>MIGA gælder for såvel AMIGA, AhMIGA som AIDA, vil A(MX%)IGA gælde for både AMIGA og AIDA, men ikke for AMMIGA.

PERSIAN GULF INFERNO

82%
GRAFIK
COMPUTER

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-

PERSIAN GULF INFERNO

En boreplatform i den persiske golf bliver besat af terrorister. De har taget gidsler og startet nedtællingen på en atombombe, som bruges til at presse regeringen. Som specialagent har du 30 minutter til at finde igennem en labyrint af gange og trapper på boreplatformen, for at uskadeliggøre terroristerne, redde gidslerne og stopper atombomben.

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

NU:
DANSK
MANUAL

U.S.S.

JOHN YOUNG

En krigsskibs simulation i 1995. Konfrontationer mellem Iran, Irak og USA. Angrib konvojer, jag ubåde, undgå flyangreb, stop tankere, sænk olieplatforme og før krig mod fjendens krigsskibe.

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

POSTORDRE:
86-802700

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4
DK-8600 Silkeborg
Fax: 86-800692
Tlf: 86-802700
Giro: 8-66-12-35

SÅDAN BESTILLER DU HOS INTERACTIVISION

Hver mandag til fredag mellem 11.00 og 17.00 kan du ringe til Interactivision på tlf. 86-802700, og bestille de varer du ser i vores annoncer. Bemærk at der på enkelte varer kan være op til 14 dages leveringstid, selv om vi selvfølgelig bestræber os på at ekspedere alle ordrer fra dag til dag. Ved betaling med check eller giro tillægges et gebyr på kr. 20,- til porto og ekspedition. Yderlig tillæg ved efterkrav kr. 25,- ialt kr. 45,-.

Bemærk venligst at alle priser er inklusive moms, med mindre andet er angivet. Desuden tages der forbehold for mellemsalg.

DINOWARS

Interaktivt strategi og arkadespil med super animerede actionscener, samt en database med et animeret dinosaur leksikon. Kæmp mod andre dinosaurer i forskellige urtids landskaber, og flyt dine dinosaurer rundt i den overordnede strategi. Actionscenerne kan slås fra.



KIND OF MAGIC 2

Kind Of Magic 2
Super spilsamling med 4 topspil.

TOM OG JERRY 1
Jagten på den forsvundne ost, med masser af overraskelser.

MINI GOLF
Spil den realistiske simulation af det kendte spil, hjemme i dagligstuen.

BEAM
27 baner med strategisk rum-action og kunstig tyngdekraft.
NIGHTDAWN
Erobre modstanderens planet med fjernstyrede robotter.

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-

THE SECOND WORLD

PLANET
SIMULATION

AMIGA
JOKER
HIT

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

THE SECOND WORLD

Førteklases fascinerende strategispil om magt, videnskab og politik i fremtiden. I år 2030 må du på en uafhængig planet kæmpe for din verdens fremtid. Vind rigdom og ære i spillet om universets fremtid.

NYHED
MED
DATA-
BASE

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-



MAGIC BYTES

Kind of Magic 2
(Nightdawn) AMIGA

Second World
AMIGA

DinoWars
AMIGA

Persian Gulf Inferno
AMIGA

USS John Young
AMIGA

Amiga -498, 499 eller 500?

Hvis du arbejder med, og især hvis du vil multitaske med, programmer som bruger lyd og grafik, vil den nye 1-Megabyte Agnus chip vise sig uvurderlig, fordi den kan administrere 512K chip-RAM. Men der er også problemer.

Af Torben Hammer

Betegnelsen chip-RAM benyttes om de første 512K RAM (eller 1M ved Big Agnus). Det kaldes chip-RAM fordi det kan adresseres direkte, ikke blot af Amiga'ens 68000 mikroprocessor, men også af dens tre coprocessor chips.

Disse tre chips aflaster mikroprocessoren, ved at tage sig af de forskellige input- og output-funktioner, såvel som af grafik- og lyd-aktiviteterne (som også inkluderer manipulering af vinduer, opdatering af skærm billeder, rullegardinmenuerne osv.)

Dette gør chip-RAM utrolig værdifuld, fordi data for næsten alle grafiske- og lyd-funktioner skal lagres i denne, for at hjælpeprocessorerne kan få direkte adgang til dem.

Uanset hvor mange megabytes af RAM, systemet har totalt, når din chip-RAM er opbrugt, kan du ikke åbne flere skærme eller vinduer selvom der er masser af fast-RAM tilbage.

Vælg FastMemFirst

Når dit program har mulighed for at vælge, hvor det vil lagre sine data, skal det naturligvis gøre dette i fast-RAM, i stedet for i chip-RAM. Dette kan du sikre, ved at sørge for at der i Preferences er valgt "FastMemFirst", eller du kan indbygge kommandoen i din opstart-sekvens.

I mange programmer er der iøvrigt indbygget valgmuligheder, som påvirker forbruget af chip-RAM. Hvis du vil minimere dette

så brug følgende tre grundregler:

1. Reducer antallet af farver (bitplanes) til det som du behøver til den foreliggende opgave.

2. Low-Resolution-skærme bruger mindre RAM end High-resolution, så brug ikke højere opløsning end nødvendigt.

3. Hvis det er muligt, så kød et programmet fra Workbench-skærmen i stedet fra den specielle programskærm.

Pas på RAM'en

Så længe der kun er et program i arbejde af gangen, er der ikke så mange problemer med, hvordan programmet fordeles sit RAM-forbrug på chip-RAM og fast-RAM, bare der er RAM nok. Men så snart flere programmer skal være i gang samtidigt, er det absolut væsentligt, hvordan fordelingen er. Hvis der ikke er nok chip-RAM, bliver resultatet enten en advarsel om "insufficient memory" (hvis det er et velopdrægt program), eller "Guru-meldelser" (hvis det er et af de mere brutale).

Eller: hvordan man får ram på chip'en...

Installationen af den nye Agnus

Installationen af den nye Agnus kræver ændringer på Amiga'ens motherboard, plus udtagelse af den gamle chip og indsættelse af den nye. Det sidste slipper man ikke godt fra, medmindre man har et specialværktøj, så gå heller til den autoriserede forhandler med det samme. Hvis du har købt din Amiga indenfor det sidste år, har den højst sandsynligt allerede den nye Agnus chip. I Amiga 2000 og 2500 er det nemt at undersøge dette fra CLI eller Shell med kommandoen AVAIL. Hvis der er 1 MB chip RAM, vil Maximum-Chip være angivet til 1040152. Hvis ikke vil tallet være halvt så stort.

Det er lidt vanskeligere for A-500 ejere. For at afgøre hvilken Agnus chip der sidder i, er man nødt til at åbne den (husk at garantien så ophører) Hvis du har den nye Agnus, vil du kun se 4 RAM-kredse i stedet for 16. Da A500 kun produceres med 512K RAM, er computeren fra fabrikken indstillet til 512K chip-RAM, også selv om du har en af 1M Agnus'erne i.

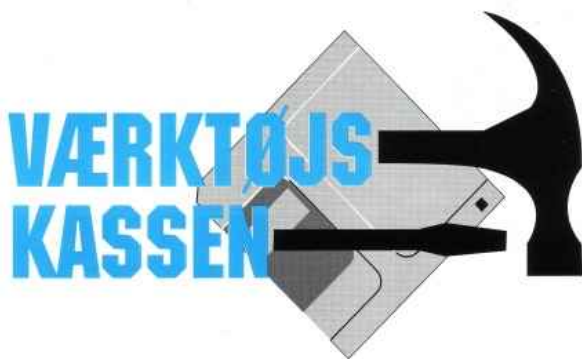
Problemer med RAM-udvidelser

I "Det Nye COMputer" nr. 1/91 var der en gennemgang af forskellige RAM-udvidelser til Amiga 500. For de som allerede har den nye "Big Agnus" (8372) indbygget, volder Minimax udbygningskortet ingen problemer. Fra 1 MB lagerkapacitet indeholder Minimax nemlig Gary- og CPU-adapter for at kunne udnytte den nye Big Agnus mest effektivt, i forbindelse med Kickstart 1.3. I den forbindelse skal man være opmærksom på, at ikke alle Amiga'er kan udstyres med Big Agnus. Dette er kun muligt, når motherboard'et mellem CPU'en (MC68000) og "Fat Agnus" (8371) har et strappelfelt (jumper) med betegnelserne JP11 eller JP2. Dette findes kun på rev.6 og rev.7 boards. (Revisionsnummeret er trykt på motherboard'et under diskettedrevet.)

Har man A501 RAMudvidelse er det på et rev.6 eller rev.7 motherboard iøvrigt muligt at konfigurere sin Amiga om fra 512K chip-RAM og 512K fast-RAM til 1M chip-RAM. Dette gøres ved på JP2 at afbryde 1-2 og forbinde 2-3. På JP7A (ved A501 stik) afbrydes 1-2. Når denne ændring er gennemført, vil Amigaen kun arbejde, når RAM-udvidelsen er sat i.

Husk at hvis garantien ikke er udløbet endnu, bryder du garantien blot ved at åbne din Amiga for at se efter, hvilket revisionsnummer dit board har. Henvend dig i så tilfælde hellere til en autoriseret forhandler og bed ham om at gøre det for dig.

Til slut skal jeg blot gøre opmærksom på at selv om chip-RAM er vigtigt, er det ikke nok at udvide til 1M chip-RAM, du bør også have noget fast-RAM til overs, så programmerne kan arbejde optimalt. Du kommer altså ikke udenom at købe noget mere RAM til det formål. Omkring 1M fast-RAM vil være passende. Det gør RAM-udvidelserne med f.eks. 1,8M ekstra, særdeles interessante. Jeg er ikke bekendt med, om de forskellige RAM-udvidelser, som tilbydes fra andre producenter vil arbejde med 1M chip-RAM, hvis motherboardet strappes om som ovenfor. Hvis du har brug for det, må du spørge sælgeren.



Så er vi igang med endnu en runde af det, der forhåbentlig bliver til glæde i mange små hjem, hvor der står en Amiga - små tips og fif til hvordan du får mere ud af din 500, 1000, 2000, 2500 eller 3000.

Af Jesper Kehlet

Harddisk-mareridt: system-configuration

Mon ikke indehavere af en harddisk mange gange føler sig lidt irriterede over problemet med, at man ikke kan udnytte alting ordentligt, når man kun bruger én bestemt system-configuration. Man bliver nødt til at gå på kompromis med Preferences og en enkelt konfiguration, for derefter at opleve, at forskellige programmer måske også opfører sig forskelligt? Frygt ej mere skønhedsfrø - hjælpen er her! En tur i heksekedlen frembragte en lille rutine frem, som I kan se på fig. 1. Men vær opmærksomme på en enkelt ting: systemet lægger ikke automatisk "DEVS:" på preference-filer - det er noget de enkelte programmer selv skal gøre. Dette er en beslutning fra Commodore-Amiga's side og betyder reelt, at du kan lave et directory, der f.eks. hedder "DEVS:Configs" og herved få ryddet op i dine filer.

Ikonforskydninger

Når man åbner et vindue i Workbench'en, vil der fremkomme fire pile i det: to, der kan forskyde ikonerne op og ned - de sidder til højre i vinduet - og to, der kan forskyde ikoner til venstre og højre - de sidder nederst i vinduet. Men... det er temmelig store skridt de forskydes i, disse ikoner, hvilket kan være ret irriterende. Men prøv nu at holde <SHIFT> nede, mens du klikker på disse pile og du vil se, at ikonerne forskydes en enkelt pixel ad gangen.

Skrivebeskyttelse

Hvis du har haft problemer med skrivebeskyttelse på disketter, når du har siddet og arbejdet med egne programmer, så har det sikkert også irriteret dig at skulle bede brugeren om at fjerne skrivebeskyttelsen fra en diskette, hvis det viser sig at være en vigtig ting, for at programmet kan køre videre. Dette specielt ved data-

baser og lignende. Prøv at køre programmet i fig. 2 - ja, det virker og du vil hurtigt kunne indbygge de væsentligste ting i dine egne programmer.

Vinduernes grænser

Du har sikkert og ganske givet lagt mærke til, at der er grænser for hvor langt man kan trække fx. AmigaBasic-vinduet ud. Det er nemlig begrænset af det, der kaldes "WindowLimits" eller på dansk: vinduesgrænser. Dette gælder også for fx. Infocoms's ret fede adventures som fx. Hitch-hikers guide to the galaxy. Prøv dog nu at holde den venstre <AMIGA>-tast nede (den viser sig som et Commodore-logo på nogle tastaturer) samtidig med <N> (det skulle kunne lade sig gøre med venstre hånd alene), hvorefter du trækker vinduet ud så langt som du vil have det. MEN PAS PÅ!!! Der er en BUG i Kickstart 1.2/1.3, således at flytning af vinduet mens <AMIGA>-<N> kombinationen holdes nede, kan medføre flytning af vinduet udenfor skærmen. Men gør KUN dette, når alle andre tasks er sikkert afsluttet, da risiko for crash ellers er 99%...

Blinkende cursor i CLI

Hvis du kigger på fig. 3, vil du finde en assembler-listning (SEKA), som sætter cursor'en i CLI'en til at blinke. Når du trykker på den venstre <AMIGA>-tast, vil programmet stoppe. Alt dette blinkeri gøres ved blot at skifte farverne, da dette skulle gøres kort og klart. Men den dygtige vil hurtigt kunne lave programmet om til at lave dette cursor-blink ÆGTE og cursor til en UNDERLINE-cursor. Blink-hastigheden afgøres af den variable time, som p.t. sættes til 20 i starten af programmet. Dette er i 1/50 sekunder.

Fig. 1 (Sprog: C)

```
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Preferences Prefs;

/* The following procedure reads a file into memory */

void ReadPrefs(char *fname)
{
    int error;
    FILE *fp;

    if (! (fp=fopen(fname,"r")))
    {
        printf("Preferences file: %s not found.\n",fname);
        exit(1);
    }
    else
    {
        error=fread((char *) &Prefs,sizeof(Prefs),1,fp);
        fclose(fp);
    }
}

if (!error)
{
    printf("Preferences file: %s caused trouble.\n",fname);
    exit(1);
}

void main(int argc, char *argv[])
{
    if (argc==2)
    {
        printf("USAGE: %s prefs-File\n",argv[0]);
        exit(1);
    }
    ReadPrefs(argv[1]);
    if (!IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
        OpenLibrary("intuition.library",0L))
    {
        printf("Could not access intuition.library.\n");
        exit(1);
    }
    SetPrefs(&Prefs,sizeof(Prefs),FALSE);
}
```

Fig. 2 (Sprog: C)

```
#include <oscc/types.h>
#include <libraries/dos.h>

main(argc,argv)
int argc;
char *argv[];
{
    long Result;
    struct InfoData *info;
    struct Lock *lock;

    if (argc==2)
    {
        printf("USAGE: %s (Drive)\n",argv[0]);
        exit(1);
    }
    LockLock(argv[1],ACCESS_READ);
    if (lock)
    {
        Result=InfoLock(info);
        if (Result)
        {
            if (info->id_dskstate == ID_WRITE_PROTECTED)
                printf("Disk in %s is read only.\n",argv[1]);
            else
                printf("Disk in %s is read/write.\n",argv[1]);
        }
    }
}
```

Fig. 3 (Sprog: Assembler(SEKA))

```
loop: move.l #time,d1
Process in wait-state
    jsr -198(a5)
    move d4,l8(a2)
Remove cursor
    move.l #time,d1
Process in wait-state
    jsr -198(a5)
    move d3,l8(a2)
Recall cursor
    cmp.b #533,$bfc01
Left <AMIGA> checking
    bne loop
Not depressed -> loop
    move.l ab,a1
Depressed -> end program
    jsr -414(a6)
Close dos.library/graphics.library
    move.l d5,a1
    jsr -414(a6)
    rts
gfxname: dc.b "graphics.library"
dosname: dc.b "dos.library",0

time = 20
move.l 4,a6
lea dosname,a1
Open dos.library
    jsr -408(a5)
move.l d0,a5
lea gfxname,a1
Open graphics.library
    jsr -408(a5)
move.l d0,d5
move.l d0,a2
move.l $32(a2),a3
Current: copper-list
    move l8(a2),d3
Cursor-color in D3
    move 6(a2),d4
Background-color in D4
```




AMIGA EXPO 91

12-13-14 April

Amiga Expo - 12, 13, 14 april

Så er den her igen!
Amiga-udstillingen
for alle Amigaere i
hele Amiga-Dan-
mark!

"Det Nye COMputer"
arrangerer for tredje
år i træk den succes-
rige Amiga-udstilling

Amiga Expo, hvor
alle har mulighed for
at komme ind og se
det sidste nye soft-
og hardware til Com-
modores Amiga-se-
rie.

I de foregående år
har udstillingen væ-
ret afholdt på Bør-
sen, men i år løber
den af stabelen på

Odd Fellow Palæet i
København, hvor der
er meget mere plads,
både til udstillere og
besøgende.

Læs meget mere om
udstillingen i næste
nummer, men sæt al-
lerede nu kryds i ka-
lenderen, d. 12, 13
og 14 april!
På gensyn!

TEGNE BRÆT!

Sketchmaster 12x12"
Tegnebræt
til A2000/A3000
Leveres både m. 4-knaps
curser og pen.
Kompatibelt med alt
software.
Ingen strømforbrug.
Kører på RS232C porten.
Fås også i 12x18" model.
Kører både på AMIGA
og IBM.

4.995.-

CHIP RAM til A2000
RETRO-CHIP,
2Mb CHIP RAM udvider
til A2000 m. 1Mb.
bestykket.

3.995.-

DISKETTER NO NAME!
3,5 DSDD v./100 stk.:

4.95

* Alle priser er incl. moms

GRAFFITIDATA

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg
Tlf. 86 82 18 55

AMIGA HARDDISKE

GVP harddiske

GVP Series II A500 Harddiske + 0-8MB RAM.
De nye meget hurtige GVP harddiske til A500.
Op til 8MB RAM kan monteres i kabinettet.
Komplet med kabinet, controller, blæser,
strømforsyning, harddisk og evt. RAM monteret.
A500 40MB Fujitsu..... 5.895,-
A500 52MB Quantum LPS..... 6.395,-
A500 105MB Quantum LPS..... 8.795,-

GVP Series II A2000 harddiske + 0-8MB RAM.
A2000 105MB Quantum LPS..... 7.995,-
A2000 40MB Fujitsu..... 4.495,-
A2000 52MB Quantum LPS..... 4.895,-
A2000 84MB Seagate..... 5.795,-

Tillægspris for 2MB RAM monteret..... 995,-

Trinology 16bit harddiske

A500/A1000 65MB 28ms, AutoPark..... 4.995,-
A500/A1000 44MB Quantum..... 5.695,-
A500/A1000 85MB Quantum..... 6.995,-
I helt separat kabinet, plads til ekstra harddisk.

SyQuest 44MB harddisk, 24ms..... 4.995,-
44MB Plade til SyQuest!..... 995,-
Hurtig harddisk med udskiftelige plader.

Vi har også Evolution controller, CD-ROM,
samt 17MB, 220MB, 330MB, 676MB harddiske.

Kickstart og Workbench 2.0 kan installeres på
harddisk. Harddiske kan leveres med musik
data, grafik, PD m.m. efter ønske.

DISK DREV

3,5" NEC1036 disk drev til A2000 intern..... 845,-
3,5" TEAC disk drev ekstern..... 985,-
Amiga farvet, lydlos, gennemført bus og afb.
TEAC topkvalitets drev. Kan 30x185x105mm.

3,5" Intern drev til A500..... 1.085,-
3,5" Master 3A-1D m. TrackDisplay..... 1.195,-
3,5" MegaDrive m. bus, afb. og disk..... 1.275,-
Med et MegaDrive kan du have 1520KB pr. disk,
næsten dobbelt kapacitet.

MODEM

Supra Modem 2400 extern..... 1.395,-
Auto Answer, Auto Dial, hukommelse, V.22bis.
Supra Modem 2400Z1, A2000 intern..... 1.495,-
Supra 2400 Plus, MNP 5 & v.42bis..... 2.095,-

RAM KORT

Alle RAM kort er i intern monteret. De er
med 1MBit chips (hurtige 80ns) og er 100%
kompatible med harddiske, Tornado og ATonce
(CPU holdes fri) samt 68030 kort.

A500 512KB RAM m. ur og afb..... 495,-
Kan udvides til 2MB og 1MB Chip (CPU fri).
A500 512KB Plus m. ur og afb..... 795,-
A500 2MB RAM m. ur og Gary adap. 1.985,-
A500 ADRA 4MB kort m. 512KB..... 1.545,-
A500 ADRA 4MB kort m. 1MB..... 1.975,-
A500 ADRA 4MB kort m. 2MB..... 2.475,-
A500 ADRA 4MB kort m. 4MB..... 3.375,-
ADRA kan udvides med RAM til 4MB og med
et upgrade kort til 6MB.

Både 2MB kortet og ADRA har ur og Gary
adapter. Har du Big Agnus kan du have:
1MB CHIP RAM og op til 5,5MB FAST RAM.

A2000 GVP 8MB m. 2MB..... 2.295,-
A2000 Supra 8MB m. 4MB..... 3.295,-
A2000 GVP Hardcard m. 2MB. 3.195,-
Harddisk kan monteres, plads til 8MB RAM.

A1000 2/8MB kort m. 2MB..... 2.645,-
Meget kompakt intern A1000 RAM.
Kompatibel med bla. harddisk og Tornado.

Big Agnus 8372A (ved RAM køb)..... 385,-

TORNADO

Med Tornado kan Amiga'en arbejde 2-8 gange
hurtigere end normalt. På kortet er en 16MHz
68000 processor og Cache ram. En 25MHz 68881
matematisk processor på kan placeres på kortet
(meget hurtigere programmer). Kan afbrydes.
Perfekt til compiling, grafik, animation m.m.
Tornado til A500/A1000/A2000..... 1.975,-
Tornado 68881 CoProcessor..... 978,-
AdSpeed fra ICD, 14,2MHz..... 2.395,-

GVP IMPACT 68030

Komplette GVP 68030 kort med 68882
CoProcessor, lige til at sætte i A2000.
Optager ingen A2000 slot, modsat Commodores
68030, der bruger 2 slot.
På kortene er monteret 2MBYTE 32bit RAM og
AT harddisk interface. Kan leveres med GVP
SCSI interface og Quantum LPS harddiske.
28 MHz..... 33MHz..... 50MHz.....
10.995,- 14.760,- 20.995,-

GENLOCKS

Vi kan levere flere professionelle Genlocks,
framegrabber, 24-bit grafik kort og andet video
udstyr. Bla. Scanlock og VideoMaster.
Ring for yderligere oplysninger.

FLICKER FIXERE

A2000 PAL DeinterlaceCard..... 2.995,-
Sony Stereo forstærker til D.J. Card..... 348,-
Komplet A2000 intern kort. Pungerer med bla.
overscan, 40% farver samt 50/60 og 100Hz.
MicroWay Flicker Fixer..... 2.995,-

SOFTWARE

Tekst og DTP
Gold Disk. Professional Page 2.0..... 2.885,-
Professional Draw 2.0..... 1.395,-
Cygnus Ed Professional..... 595,-

Grafik
ASDG. The Art Department..... 595,-
The Art Dep. Professionals..... 1.395,-
Sculpt/Animate 4D Jr..... 1.150,-
Sculpt/Animate 4D Pro..... 3.770,-
Turbo Silver..... 795,-
Imagine..... 2.795,-

Video
Innovision. Broadcast Titrer II..... 2.880,-
Video Effects 3D..... 1.975,-
Anim Fonts 1/2/3..... 375,-
Headlines 1/2/3/Head..... 595,-
Starfields..... 595,-
Oxli. Video Titrer 3D..... 1.780,-
Shereff. Pro Video Plus..... 2.780,-
Zuma. TV Show / TV Text..... 945,-
TV Text Professional..... 1.365,-

Diverse
Cadvision. X-CAD Professional..... 3.570,-
DR. T's. KCS 3.0..... 2.340,-
Innovatron. Can Do..... 1.195,-
Precision. Superbase Profes. 3.0..... 2.450,-
Lattice C 5.10..... 2.285,-
Vi har mange andre software pakker til lave
priser. Aldrig kun de nyeste versioner.

BØGER

Amiga Hardware Reference Manual..... 325,-
Amiga System Programmers Guide..... 345,-
Amiga Disk Drives Inside & Out..... 280,-
Amiga DOS In & Out. 1.2/1.3 og 2.0..... 265,-
Amiga Desktop Video Guide..... 335,-
Amiga Advanced C. 650 sider..... 335,-
68000 Prog. Ref. Manual, rev. 6, 370 s. 228,-
68000 Prog. Ref. Manual, pocket..... 37,-
68000 Family Manual (68000-68040)..... 275,-

VORTEX ATonce

PC kort med 80286 AT til A500 intern.
Understøtter Amiga'ens disk drev, mus, joystick,
porte, harddisk og ekstra RAM (ikke alle typer).
Komplet med manual og disketter.
Nyeste version med fuld Amiga/PC multitasking.
PC software kan køre under Windows 3.0. og
udnytte over 4MB RAM. Smart også til A2000.
* Med ny dansk manual.
A500 Vortex ATonce..... 2.895,-

MUS og JOYSTICK.

Golden Image Mus med plast måtte..... 295,-
Optisk Mus Gi-1000..... 595,-
Gravis MouseStick..... 845,-
Gravis Advanced Joystick..... 398,-
Amtrack Trackball PD-530..... 769,-
Vi har også QuickShot Joystick.

DIVERSE

Virus beskytter til Disk port..... 139,-
Midt Interface..... 398,-
Kickstart omskifter, 1.2/1.3 og 2.0..... 495,-
Thingie III. Monitor/papir holder..... 89,-
A2000 Track Display. Også harddisk..... 595,-
VESUV Epprommer m. software..... 850,-
Brother HL-4 Laser, 4 sider/minut..... 12.400,-
Brother HL-4PS Laser. PostScript..... 19.900,-
2MB ram. II indbyggede font, 4sider/min.
DigiView 4.0 Gold..... 1.795,-
DigiSmooth 12"x12" tegnebræt..... 3.595,-
Easy! Tegnebræt..... 3.395,-
Bedste tegnebræt. Test i Amiga World #1, '91.
Golden Image Scanner. 400 DPI..... 2.395,-
Sharp JX100 farvescanner, 280DPI..... 7.195,-
Vi kan levere mange andre varer, også konsoller.

Få tilsendt gratis AMIGA katalog.

Nye Priser hver uge.

Alle priser er incl. 22% moms.
Ved eksport fratrækkes dansk moms.

Scanteam

Software og Hardware

Tlf. 86 18 16 00 / 86 61 31 77
Postordre salg fra kl. 10.00 til 18.30.
Frederiksgade 76 A. 8000 Århus C
Fax: 86 18 16 01 Giro: 7 51 47 27

C-64 TILBEHØR

COM-SKAT PRG. kr. 98,00
Et skatteprg. Kan beregne din rest-/overskydende skat. Fremtids sikret. Pull-down menuer. Amiga-like Printerrutine.

LOTTO PROGRAM kr. 98,00
A4-printer rutine. Gevinstagnings Directory.

LYKKEHJULET DISKETTE (V2) kr. 98,00
Et spil på dansk med bonusrunde. 300 tekster.

LYKKEHJULET DISKETTE 2 kr. 98,00
Lav din Lykkehjulsdata. 588 ord ad gangen.

DATAWORK SYSTEM PRG. kr. 150,00
Opret databaser efter eget ønske. Søgning, sortering, alle poster. Udsnit af etiketter.

ACTION REPLAY MK VI kr. 798,00

TOOL BOX Modul kr. 298,00
Aler er massen af godt hjælpemateriale samlet på et modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 10 sek. I uden ombygning af diskteststationen, HYPRALOAD viser directoryen ved shift/run og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-COPY er et altsidigt kopi-prg., som bl.a. giver mulighed for brug af to disk-stationer. Man har mulighed for at kopiere filerne i den rækkfølge, man selv vælger, ændre blokstørrelse, ignorere diskette m.v.

MULTIBACKUP er et diskcopy prg., som kopierer enkeltvis eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtigt kende prg. med blok og bufferstørrelser. Indbygget lyfomatring (10 sek.) og mulighed for at give direkte disk ordre. NIBBLER kopierer hele disketter. Man behøver ikke formaterne mælked, den får nøjagtig samme udsende som original-disk (også header/id). 202 COPY kopierer fra turbotape (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk. Også fra disk til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkeltvis eller hele disketter til turbotape med automatisk start/stop af datasette og diskstation. DIR MANIPULATION laver directoryen som du ønsker. Man kan flytte, slette filer og lave mellemrumstræger. ABC TURBO V2.3 er den kendte med farvestrimer. Loader 10 gange hurtigere fra tape. AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tonehovedet derefter! BACK TO BASIC, resetstase. SEHEDS OVERALT, også Norge og Sverige. PORTO KR. 27,00.

LEG & HOBBY
9460 BROVST. TLF. 98 23 10 98
GIRO 2 43 82 83

Giv din computer
noget ordentligt
at spise...

Kampagnetilbud:

U.M.S. II
til AMIGA: **279,-**

Fås også til IBM PC
og kompatible, kr. 349,-

512K
Ramudvidelse
m/ur & afbryder,

til AMIGA 500: kr. 698,-

+ Kick Off II-Exp.: kr. 1,-

IALT
KUN: **699,-**

Kampagnetilbud er uden kunstige tilsætningsstoffer og gælder kun i Februar og Marts måned, eller så længe lager haves.

DAISY Software
GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C
TLF.: 3131 7523

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:	
ATonce - A-500 PC-emulator (80286)	2800,00
512 Kram udvidelse m. ur og afbryder	585,00
2.0 MB-ram udvidelse til A-1000	2455,00
1.8 MB ramudv. m. ur og afbr. -512K mont.	835,00
1.8 MB ramudv. m. ur og afbr. -1.8 M	1615,00
3.5" Golem Diskdrev med backdisplay	1025,00
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bs/afbr/1200	1290,00
3.5" 3-State/ea. Diskdrev m. bus & afbr.	895,00
5.25" 3-State/ea. Diskdrev/40/80/bs afbr	1145,00
Eprombrænder, Golem	1700,00
Kickstartemulierer (ROM-ROM), 2 sys.	295,00
Turbo Mus til Amiga 315,00 Jin Mouse	295,00
Bootskælder DFO-DFO(2)	85,00
DFO-1-2 130,00 DFO-1-2-3, mek.	180,00
Støvlig til A-500 i klart plastik	85,00
Multiplayerkabel, A-500/A-500 el. A-1000	130,00
Amiga Action Replay v. 2	995,00
Synchr Express II	565,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	285,00
Firepower, elektronisk autofire 1-Joystick	170,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder - REX Goliath	590,00
Printerkabel Userport-Centronics	115,00
Støvlig til C-64 i reglarvet plastik	95,00

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål	ring
Star LC 20, 9 nål	1945,00
Golius PT-160 M, 9 nål	1495,00
Disketter:	
5.25" DSDD NN	pr. stk. pr. 100 stk.
2.90	261,00
5.25" HD NN, 1.2 MB	6,00 540,00
3.5" DSDD NN	5,50 495,00
3.5" DSDD NN Kao, farvede	7,50 675,00
3.5" HD NN, 1.44 MB	11,75 1057,50

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25"	65,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Turbo 2 Super Quick Gun, autofire	105,00
Competition Pro 5000, Joystick	1145,00
Competition Pro Star m. autochr/low	225,00
Pro Competition 9000, Joystick	185,00
The Arcade Joystick	195,00
Musematte, normal 70,00 Super	80,00
Multimeter Exacta 3800 G	325,00

Forbehold for prisændringer
Forhandlere søges. Importør af varer fra
GOLEM - REX - VESALIA - 3-State
Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf: 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket

AMIGA TILBUD

RAM-Udvidelse 512 KB
indbygget m. ur + batteri
backup & afbr.

3.5" Diskdrev
m. afbr. bus, støvklap, lille
og uden støj.

Gary-adaptor til A580.

Disse varer er med den
nyeste teknologi og bedste
kvalitet.

PRISER: Du får det bedst
og billigst her. Find du bare
den billigste du kan finde
her i bladet -

**VORES PRIS ER
40 KR BILLIGERE!**

RING NU!!

12 mdr. garanti.

Henv. på TLF: 8648 5346

ACTION REPLAY II

til Amiga 500 & 2000

Mange nye faciliteter! Et "must" for
den seriøse Amigabrunder, og en stor
letelse for alle os andre "freaks".

- + Giv dig selv evigt liv!
- + Variabel slowmotion!
- + Assembler/disassembler!
- + "Hapser" musik og grafik!
- + Opfanger de fleste "Guru'er"!
- + Freezer næsten alle programmer!
- + Flyt sprites fra et spil til et andet!
- + Og mange andre behageligheder!

Amiga 500
Kr. 875,- + Porto kr. 38,-

Amiga 2000
Kr. 995,- + Porto kr. 38,-

Et års garanti på alle varer ved
korrekt betjening og montering!
Postordresalg + porto kr. 38,-

6 Megabytes RAM

internt i Amiga 500

Lyder det som en drøm? Så se her!

Med ur og Gary-adaptor, 100% kompatibel!
Adram 540 tilbyder dig op til 4Mb RAM i
skridt på 512 kb. Med BIG-FAT AGNUS kan du
fl. 1 Mb chip RAM!

Når Adram 540 er fuldt bestykt, kan du sætte
Adram 560 med 2Mb ekstra ram ovenpå.

Værsgo! 6.5 Mb total. Ingen lodninger. Kan
monteres af alle, der kan betjene en skruetrækker!

Og se så lige prisen:

Adram 540 m. 512 Kb	kr. 1495,-
Adram 540 m. 1 Mb	kr. 1695,-
Adram 540 m. 4 Mb	kr. 2795,-
Adram 560 m. 2 Mb	kr. 2100,-
(Kræver Adram 540 m. 4 Mb)	
Samlet pris m. 6 Mb	kr. 4495,-

AdSpeed!

Accelerator til alle Amiga-computere.

Gør din Amiga til en 14.3 Mhz maskine, og
overhal de andre indenom. Juster så du stadig
kan køre som normalt. Moteres uden lodning!

AdSpeed til alle Amigaer kr. 1895,-

BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i en lukket kuvert eller ring til os på tlf. 42 25 46 60. (Vi er der også om aftenen)
Hvis du ikke ønsker at klippe i bladet, må kuponen gerne skrives af eller kopieres. Adressen er:



THOR IMPORT
THOR FOTO

Postboks 87, Slettebjerget 63
3400 Hillerød. Tlf: 42 25 46 60
eller Tlf: 30 23 85 35

Ja tak. Send mig venligst:

- ☐ stk. AMIGA ACTION REPLAY II
- ☐ stk. ADAM 540 m. 512 kb RAM
- ☐ stk. ADAM 540 m. 1mb RAM
- ☐ stk. ADAM 540 m. 4mb RAM
- ☐ stk. ADAM 560 med yderligere 2 mb RAM

- ☐ Ring mig venligst op.
- NAVN:
- GADE:
- POSTNR.:
- BY:
- Tlf.nr.:

Brugerprogrammer fra.. Penny Soft

Til Amiga 500/2000:

Pcard

Multi-kartoteket med definerbar maske. Kopi-, søge- og
sorteringsrutiner. Udskrift af lister, labels, girokort og
telefonkæde. Tlf.-opkald m/lyd. Færdige kartoteker til
lager, tidsskrifter, video, forening og skole medfølger.

Kun kr. 495,00

Til C-64/128:

PlusTEKST/KARTOTEK	395,00
PlusFINANS	495,00
Skrivemaskinekursus	210,00
Basis-Engelsk	120,00
PlusBUDGET	120,00
Stave/Glose-træner	120,00
Tekstmaskinen	120,00

og mange flere... (rekvirer katalog!)

Postordre:

Betaling pr. efterkrav (plus porto)
el. forud check/giro 1 40 01 85
- Et postkort er nok!

Penny Soft
Ole Rømersvej 58
2630 Taastrup
Tlf. 42 99 96 28

Gå på opdagelse i læsermarkedet! Det er ikke gode tilbud, der mangler her på læsernes store kontaktside.

KØBES

Oh Mummy!, spil til Commodore 64/128.
98 450016

Computerblade: Årgang 1, 2, 3, 4, 5. For 25 kr.
31 546202

Diskteststation til Commodore 64 købes.
53 556205

C64: The Final Cartridge 3. Prisen kan vi snakke om, men den skal være 100% i orden. Henv. Lasse.
75 323633

C64 disk: Originale wargames. Blandt andet Theatre Europe eller Storm Across Europe. Henv. Anders.
42 264624

Amiga Interface blad nr. 1 fra 1989. Henv. Jesper.
42 367053

C64 disk: Bubbels Badekar og andre.
53 966504

Pirates! Evt. bytte med PHM Pegasus. Bedst efter 19.
86 480199

USA Wrestling. Diverse fodboldspil. The Detective. Henv. Tommy.
97 938159

SÆLGES

Amiga brugerprogrammer: "Excellence!" tekstbehandling (nypris: 3400 kr) sælges for 1800 kr. "Publisher 1000" desktop publishing (nypris ca. 2000 kr) sælges for 800 kr. "AMOS" (programmeringssprog) sælges for 300 kr. "Flow" outliner sælges for 300 kr. "Fun School 3" (undervisningsprogram til tre aldersklasser) sælges for kun 200 kr. Alle er originaler i flot emballage med komplette instruktioner.
86 108107

Commodore 1550 C farveprinter. Prisen snakker vi om.
32 537671

Farveprinter model 1702. Til C64. Fin stand. Pris: 1500 kr. Henv. Henrik, helst tirsdag, torsdag eller weekend.
42 998188

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er amoralsk, ulovligt og strafbart.annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil naturligvis ikke blive optaget i denne spalte! Redaktionen forbeholder sig ret til, uden varsel eller grund, at afvise annoncer.

TV modulator til Amiga. Pris: 200 kr. Turbo boaster til Commodore 64. Pris: 100 kr. Disk doubler til Commodore 64. Ring og hør nærmere.
98 232501

C64 bånd sælges for 20 pr. stk. Mange forskellige. Henv. Claus.
86 436067



Commodore 64, komplet anlæg: C64 inkl. dansk tastatur, 1541 diskteststation, farve-monitor, joystick, Comal 80 v.2.01, båndstation, disketter, bånd, mange spil og programmer. Pris: 4700 kr.
62 227282

Video-kartotek v.1.00. A500 program med søg, slet, læs, skriv mm. Great-line. Kr. 120.
97 523045

Amiga spil: F29 Retaliator, Midwinter, Warhead, Gravity, UN. Squadron, Klax, Manchester United, Strider 2, Emotion, Italy 90, Plotting, Murder, Torvak the Warrior, Simulcra, Night Breed, Austerlitz, Tiebreak Tennis, Int. Soccer Challenge. Priser fra 100 kr.
86 108107

Commodore 128D, indbygget diskdrev 1571, extern 1541 diskdrev, 1200 Citizen printer, Commodore 1702 farve-monitor, modem 64, Comal 80 Cbm 128. Mange flere + ca. 150 disketter, diskbox, flere computerbøger. Fin stand. Pris: 6500 kr.
42 900431

Commodore 128 med æp og å. Diskteststation 1571 og grøn monitor. Cirka 80 disketter i box og moduler, bl.a. TFC 2. Alt er 100% i orden og velholdt. Leveres i originale bokse. Ring og hør nærmere om pris osv.
65 331800

Til A500: Diskette med MandelVroom og 2 tilhørende billedisketter. 15 kr. pr. stk. MandelVroom findes bl.a. på PD disk 1. Ring og hør.
65 331800

Commodore 64, diskstation 1541-II, båndstation, masser af spil på bånd og disk. The Arcade joystick, Sea Wolf modul med joypads, Simons Basic 2 modul, 3 disketteboxe, mange bøger og masser af smøting. Pris: 3500 kr. Henv. Frank.
75 154891

Commodore 64/128 Telefon-modem. Nypris: 1400 kr. Prisen snakker vi om.
53 848561

Okimate 20 printer til C64 + 400-500 stykker papir. Sælges for 800 kr.
97 142354

C64: Rainbow Islands, 170 kr. Labyrinth, 170 kr. Begge spil sælges samlet for kun 300 kr.
53 553910

Amiga assembler source koder. Mange forskellige, blandt andet: Vectorballs, Sinusscroll, Bobroutine, Peakmetre, 3D stjerner, Billede Fx og 3D vektorgrafik. Ingen piratkopier. Hver disk indeholder ca. 30 koder.

Pris incl. disk og porto: 50 kr. pr. stk.
74 579275

Commodore 64 (gammel model) med båndstation, printer. Kun brugt få gange. Plus diverse spil, programmer og poke-bog, turbostik og Computerblade. Pris: 1500 kr.
31 640141

Public Domain til Amiga: Fred Fish, Antares, Amicus. 12 kr. pr. stk. Incl. 3,5" diskette.
75 337460

Commodore 64 med diskteststation, ca. 100 disketter, båndstation, 10 bånd, 2 joystick og diskettebox. Kun 3000 kr.
98 636368

Amiga 500, ikke defekt. Pris: 2500 kr.
97 834770

4 mdr. gammel Commodore 64 med diskteststation 1542, båndstation, Copy 2000, spilkapsel, mange spil, bl.a. Gunship, Laser Squad, Stormlord 2. 2800 kr. Skriv til: Michael Sølling, Bækkebovej 3, 5900 Rudkøbing.

Commodore 64 (ny model), 1541 II diskteststation med 150 disketter i box, to joysticker, Final Cartridge III, alle manualer. Alle dele er meget velholdte. Pris: 2000 kr.
98 186360

C64/128 kartoteksprogram på org. disk. Forsk. kartoteker efter eget ønske. Danske karakterer og vejledning. Søgning, sortering, udskrifter, garanti mm. Pris: kr. 80.
62 281992

Org. C64 bånd: Ghostbusters 2, Batman, Forgotten Worlds, 100 kr. pr. stk. Scooby-doo, Tha na to 30 kr. pr. stk. Ring efter kl. 14.
42 286457

Nyt quickshot 1 joystick. 4 måneders garanti, Kun 50 kr. Henv. alle dage undtagen tirsdag, efter 18.
74 524595

The Final cartridge sælges for 400 kr. Spørg efter Søren.
62 242482

C64 diskspil: Italy 90, Super Oswald. Pris: 100 kr. pr. stk. Spørg efter Lars.
75 393691

PS 1500C printer med papir, kabler og manualer. Pris: 2000 kr.
62 522031

Amiga assembler source codes. Cirka 300 forskellige. Blandt andet: Sinus scroll, bob rutine, fades, 3D stjerner, 3D vectors. Disk med ca. 80 org. programmer. Pris: 50 kr.
74 579275

Amiga Public Domain software til Danmarks billigste priser. Antares, Fred Fish, Toag, Ruhr, Amicus, Porno mm. Kun 12 kr. pr. disk, incl. 3,5" kvalitetsdiskette.
86 246445

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):
Køb .. Saig .. Bytte .. Opslagstavlen
Tekst:

Telefon-nummer:

Send kuponen snarest til: Det Nye Computer, "Læsermarked", St. Kongensgade 72, 1264 København K.

Maniac Mansion, Scapeghost, Vendetta, Myth, Kompilation (med 720, Outrun, Rolling thunder og Gauntlet II), Katastrofe på Titan, diskbox, 10 tomme disks, Head Over Heels. Henv. Lars.
53 792524

ATARI ST: Night Breed, Test Drive, Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer, Simulcra, Castle Master, Fire Brigade, Klax, Licence to Kill, Barbarian II, Star Wars, Rotox, Projectile, MIG 29, Plotting, Sly Spy Secret Agent. Alle spil er originale i fin stand med instruktioner. Sælges for under halv pris!
86 108107

Amiga 500, 33Mb harddisk. Ram-udvidelse, LC10 printer, en del org. spil og programmer. Har været i kærlig pleje hos skribent på COMPUTER! Pris: 11.500 kr. Henv. efter 18.
39 275210

BYTTES

Haves: 9-nåls printer til Amiga / PC. Ønskes: Ram-udvidelse til Amiga 500. Maximem Minimax m. 512kb.
98 971330

Haves: originale spil og programmer til Amiga, C64, PC, Atari ST, computerbøger. Ønskes: Andet af værdi (ikke spil).
86 108107

C64 båndspil. Haves: Tom & Jerry, Operation Wolf. Ønskes: Turrican, Microprose Soccer, Castle Master.
53 980386

Haves: Labyrinth til Amiga. Ønskes: Hugo (1Mb). Kun originalt.
56 314730

OPSLAGSTAVLEN

Til alle C64-ejere! Vil du være med i en klub, hvor vi bytter spil og demoer. Jeg giver gerne begyndere kurser i maskinkode. Dygtige kan lave parter til vores demoer. Skriv til: Thorbjørn Martsun, Snareager 22, 7120 Vejle ø.

Vi vil gerne skrive sammen med Amiga-freaks fra hele verden. Adressen er: Lars Løfgreen, Vangsmadsvej 1, 3400 Hillerød, Danmark.

Fit-IT. Vi er en demogruppe på både C64 og Amiga. Vi søger nye medlemmer. Ingen særlige krav. Spørg efter Sune V3.129.
75 771068

Police Quest II: Jeg kender ikke kommandoen for justering af sigterne på pistolen (ved skydebanen). Help! Henv. Martin
53 941393

Byg din A2000 om til en A3000!

**En 68030 proces-
sor, harddisk og
ikke mindst Display
Enhanceren gør
A3000 rigtig effek-
tiv at arbejde med
som en kreativ mul-
timedia maskine.
Men hver af disse
ting KAN A2000 ud-
styres med - meget
billigere endda. Vi
viser hvordan.**

Rundt omkring i det danske land
sidder der formodentlig tusind-
vis af personer, der til daglig ar-
bejder med en A2000 (måske endda
A500), og savler over tanken om en
Amiga 3000. Men 40250,- kr. er
meget - specielt hvis man har en com-
puter i forvejen.

Målet: A3000

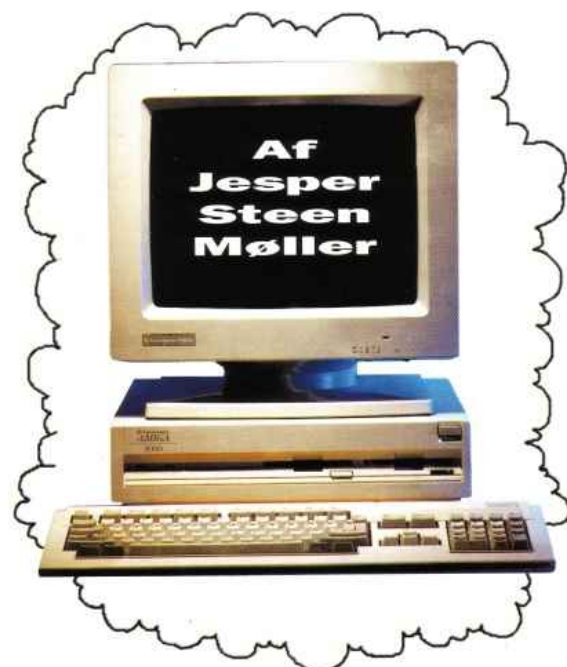
Denne artikel vil forsøge at give en
opskrift på, hvordan man udbygger en
Amiga 2000, så den får de fleste af
de egenskaber, der gør en A3000 til
den eftertragtede maskine, den er.
Disse egenskaber er:

Hastighed

Amiga 3000 fødes med en Motorola
68030 processor, der kører med 25
MHz, en Motorola 68882-chip, som
er en matematisk co-processor, der
varetager floating-point operationer.
Denne chip kører også ved 25 MHz.
Der findes også en A3000 med en
clock-frekvens på "kun" 16 MHz.
Denne version har i stedet for 68882
en lidt langsommere chip til samme
formål, 68881. Commodore Data vil
dog ikke tage 16 MHz versionen til
Danmark.

Harddisk

På A3000's bundprint findes en ad-
vanceret SCSI-controller, der henter
ca. 1.1 MB data pr. sekund fra den
indbyggede 50 eller 100 MB store



Quantum LPS harddisk. Der er
plads til endnu en 3,5" hard-
disk i A3000, og hvis det ikke
er nok, kan alskens SCSI udstyr
tilsluttes SCSI-porten på bagside-
n af Amiga'en - tape-stream-
er til backup af vigtige data, eller
måske udskiftelige harddiske
eller optiske diske.

Hukommelse

Hele maskinen bruger 32 bits
dataoverførsel, også til den så-
kaldte CHIP-memory (hukommel-
se til grafik og lyd).

A3000 leveres med 2 MB RAM, 1
MB CHIP-RAM og 1 MB FAST-
MEM. Hukommelsen kan
udvides til 2 MB CHIP og 16
MB FAST, uden ekstra ram-
kort. I teorien kan A3000's
FAST-memory udvides til en
gigabyte (ca. en milliard
bytes), men det er tvivl-
somt om dette nogen-
sinde kommer på tale -
18 MB er MEGET, og for
de fleste mere end nok.

Grafik

I Amiga 3000 findes en Display
Enhancer (ofte fejlagtigt kaldet en flick-
erfixer, der er et registreret vare-
mærke). Display Enhanceren sørger
for at interlace-opløsninger står kniv-
skarpt, uden hoppen. I realiteten for-
dobles skærmopløsningen, da det
pludseligt bliver muligt at benytte in-
terlace uden solbriller. Samtidig in-
deholder A3000 det såkaldte Enhanced
Chip Set (ECS), der giver flere skærm-
opløsninger (1280x256/512x4 farver
og 640x480x4 farver), og forbedrede
Genlockmuligheder. ECS giver også
2 MB CHIP memory i A3000, i A500
og A2000 dog kun 1 MB.
Samtidig åbnes der mu-
lighed for større blitter ope-
rationer og dermed intu-
ition-skærme, helt op til
16384x16384 pixels kan
de blive. Chipsættet består
af to chips, ECS Agnus
(8372) og ECS De-
rise(8273). ECS Agnus
har i lang tid været stan-
dard i A2000, og er nu
også i de nye A500
modeller.



Udvidelser

Man kan (næsten) uden problemer
installere A2000-kort i en Amiga
3000. Det gælder også for A2000
videokort, dvs. primært interne gen-
locks, da kort som FlickerFixer eller lig-
nende må være uden interesse. Ud-
over A2000 kort (Zorro II standard),
som er 16-bit baseret, kan 32-bits
baserede kort også bruges i A3000's
100-pin ekspansions-stik. Disse kort
kaldes Zorro III kort, og kan ikke
bruges i andet end A3000 (og A3500,
når den kommer). Så er der A3000's
processor-port, som er direkte bereg-
net på en 68040 (en endnu hurtigere
Motorola processor), der vil sparke
hastigheden gevaldigt i vejret.

Software

Med Amiga 3000 leveres Kickstart
og Workbench 2.0, som er et kæmpe
skridt i den rigtige retning for Amiga-se-
rien. Men Kickstart/Workbench 2.0
kommer også i ROM-chips til Amiga
500 og 2000 (og med lidt held også
A1000). Den nye Workbench har væ-
ret beskrevet i bladet, så den vil ikke
blive omtalt yderligere her.

Amiga 3000 kan også køre AMIX
(som er Commodores Amiga version
af UNIX), og her er der heller ingen
problemer med kompatibiliteten, da
AMIX kan køre på alle maskiner med
MMU (i.e. de fleste 68020 og alle
68030-baserede maskiner).

Ydre design

Naturligvis er en kvalitativ bedøm-
melse af computers udseende et
meget kildent emne, men de fleste
vil nok mene, at Amiga 3000 og Amiga
1000 er de to pæneste Amiga-com-
putere, der findes.

Midlet: Amiga 2000 + ?

Hvis man har en A2000, og ønsker
at få del i A3000 goderne, kan man
tage de fornævnte kvaliteter, og fylde
i en A2000, een for een - på denne
måde:

Hastighed

Amiga 2000 har fra start en 16-bits
processor, Motorola 68000. For at
opnå samme hastighed som A3000,
er det nødvendigt med et accelerat-
ortkort. Der findes utallige af disse

på markedet, men det er GVP, der er førende i den genre. Til Amiga 2000 har de tre kort på markedet, hvoraf vi har set nærmere på "det mindste", der med 28 MHz faktisk er hurtigere end A3000 på mange punkter (se skemaet).

Harddisk

På GVP's A3001-kort sidder en harddisk-controller. Sæt en eller to harddiske på, og bussen er kort. Desværre er det en AT-bus controller, og ikke en SCSI. GVP har sat på deres kort. AT-bussen er ret hurtig og har stort set alle de features SCSI kan tilbyde, blot er SCSI udstyr meget mere udbredt end AT-bus. SCSI KAN også fås til A500 eller A2000, men så bliver løsningen en anelse dyrere. Harddisken er altså heller ingen hindring.

Hukommelse

En standard Amiga 2000 kan udvides til 9 MB RAM, fordelt på 8 MB FAST-RAM (16 bit) og 1 MB CHIP-RAM. Men med et GVP accelerator-kort i maskinen, kan der være op til 16 MB FAST-RAM (32 bit). Forskellen på 32 bits-RAM og 16 bits-RAM men er hastigheden. Man bør ikke bruge 16 bits FAST-RAM med en accelereret Amiga. Det er spild af tid.

Commodores 68030 kort (A2630) kan i teorien udvides til 32 MB 32-bits RAM, hvilket dog kræver, at der fremstilles et RAM-kort specielt til den, hvilket næppe er sandsynligt. Så er der CHIP-RAM. Nogle mennesker kan bare ikke få nok CHIP-ram (video og Desktop Publishing folk). A3000 kan nemt få 2 MB CHIP-RAM, men A2000 (og A500) må nøjes med 1 MB, som trods alt er nok til de fleste i lang tid fremover.

Grafik

Den førnævnte Display Enhancer findes i en vis grad også til A2000 (og A500). Både Commodore har en (A2320, snart på det danske marked) og MicroWay har haft deres Flicker-Fixer til salg i lang tid. Fælles for disse aggregater er, at de kræver en MultiSync (MultiScan) skærm for at vise data korrekt, og sådan nogle skærme er dyre. Men udgiften til skærm er uafhængig af Amiga-model.

Enhanced Chip Set, ECS, vil også blive tilbudt A500 og A2000-ejere (i forbindelse med Workbench 2.0), så der er heller ingen vanskeligheder.

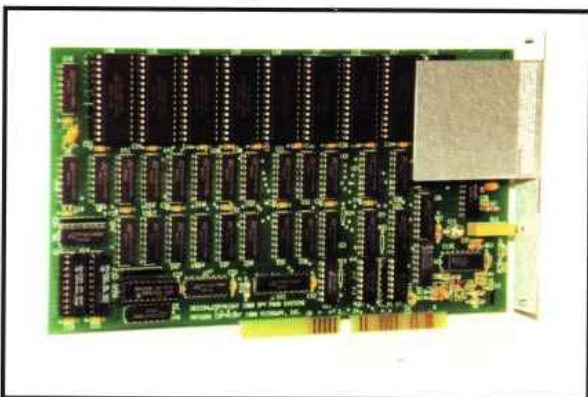
Udvidelser

Amiga 2000 og Amiga 500 er 16-bits maskiner "på bunden". De kan begge peppes op med accelerator-kort og andre godt sager, men de er dog (i denne sammenhæng) kun 16-bits maskiner - de kan ikke udnytte Zorro III kort (A3000). Spørgsmålet er, om det virkelig er så vigtigt. Der er for tiden kun meget få Zorro III kort under udvikling. Det vil derfor tage tid, før man kan drage fordel af Amiga 3000's Zorro III standard. De fleste kan derfor nøjes med et hurtigere accelerator-kort, med masser af RAM. Endelig er der Motorola 68040, som mange mener at GVP kommer først med. De vil fremtiden vise.

Software

Nogle programmer vil ikke køre på 68030-processorer (mest spil). Her har A2000 (eller A500) den fordel, at accelerator-kort ofte har en mulighed

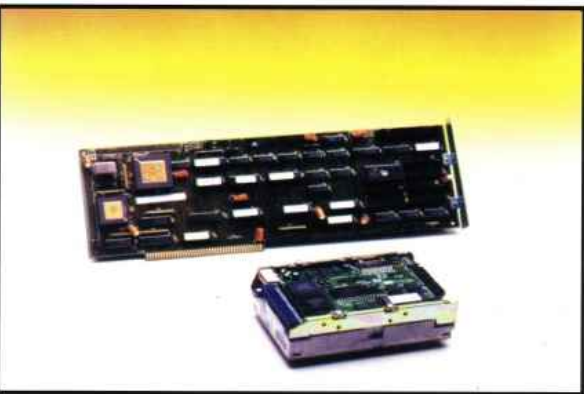
for at blive slået fra, så maskinen kører i 68000 mode. En lappeløsning, men en meget nem lappeløsning!



MicroWay FlickerFixer: Interlace uden flimmer. Helt som i Amiga 3000. Der kræves dog en MultiSync monitor.

	Amiga 2000	Amiga 3000	GVP 3001
Udregning af video-effekt i ProVideo Post	2:20.5	0:16.4	0:19.4 (*1)
Compilering af et C-program	16:58	3:02	3:16 (*2)
Raytracing af et komplekst billede	(*3)	15:55	13:02 (*4)

Forklaringer:
 (*1) Amiga 3000 har ca. dobbelt så hurtig CHIP-RAM i forhold til A2000.
 (*2) Amiga 3000 leveres med en Quantum LP5 harddisk, der er hurtigere end den harddisk, der var monteret på A2000.
 (*3) Raytraceren (en hjemmebygget) var compileret direkte til 68030 og 68852, og det gør en A2000 tid helt ugdydig - det ville tage flere timer.
 (*4) GVP 3001 ved 28 MHz er hurtigere end A3000 til rå beregninger.



GVP 3001 kortet kan forsynes med op til to lynhurtige Quantum harddiske. Dette kort kan gøre en A2000 hurtigere end A3000 - et multimedia vilddyr!

Ydre design

Uha! Her vil Amiga 500 og Amiga 2000, efter manges mening sikkert holde langt bag Amiga 3000. Hvor Amiga 3000 er en lille, pæn, cremefarvet og meget elegant computer, er Amiga 2000 nærmest en stor, ret grim, klods.

Og Amiga 500, der i det daglige virker pæn og beskeden, kommer til at fylde en del mere op i landskabet med harddisk på. Men - Amiga 2000 er ikke stor for ingenting. Der er plads til både accelerator-kort, FlickerFixer eller Display Enhancer, Amiga-harddisk, PC-harddisk, bridge-board, modem, f.eks. VGA-kort (til PC), PC-floppydrev, og eventuelt et par ekstra serielle porte eller en SCSI-controller. Her kan Amiga 3000 slet ikke følge med, da der kun er 4 stik-pladser til rådighed, og en af disse er delt video-stik/udvidelsessstik. Altså er der plads til noget mere habengut i A2000. Og så kan man købe et tower kabinet til A2000 eller A500. Og så er der pludselig plads til endnu mere.

A3000 er låst af sin ringe plads indenbords. Det er dog nok de færreste, der har brug for al den plads - og hvis det er så bydende nødvendigt med plads indenbords, kan A3500 løse problemet. Den er (som beskeket i Det Nye COMputer nr. 12 1990) en tower udgave af Amiga 3000, med lidt mere hukommelse (5 MB).

Billigere end en A3000

Alt dette kan sammenfattes til noget meget præcist: Hvis man køber en Amiga 2000 (f.eks. uden skærm), et GVP accelerator-kort, en 100 MB Quantum harddisk, og f.eks. MicroWay FlickerFixer, er det billigere end at købe en Amiga 3000. Og man har mere RAM og en hurtigere computer.

Det 28MHz GVP kort, vi havde til test, kørte upåklageligt, og er for den farthungrende Amiga 2000-ejer et absolut must. Den medfølgende harddisk var også ret kvik (lige så hurtig som en A2000 SCSI harddisk) - og MicroWays FlickerFixer er der ikke så meget at udsætte på - og så er der billigere modeller på vej. De nøjagtige priser kan du finde i bladets annoncer.

Med "hjælpe-motor" kan en A2000 køre meget hurtigere end A3000. Allerede ved 28 MHz er A3000 kørt bagud af dansen. Men, og det er nemlig et men, hvis man HAR brug for 2 MB CHIP RAM, eller man vil være 100% fremtidssikret, eller hvis man blot synes man har pengene, og er villig til at bruge dem på et flottere design, og en mere praktisk løsning, så er sagen klar ... Amiga 3000.

(GVP 3001 og
MicroWay FlickerFixer:
ND Lavpris,
tlf.: 80815211)

ABSOLUT AMIGA

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000.....11995,-

TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV	1195,-
XT-KIT.....	3175,-
AT-KIT.....	6650,-
INTERN GENLOCK	2435,-
20 MB HARDDISK	3875,-
40 MB HARDDISK	6100,-
2 MB RAM-KORT	2665,-
8 MB RAM-KORT	6785,-
68020 ACC. KORT	9760,-
68030 ACC. KORT	10980,-

MONITORER

COMMODORE 1084S	2995,-
PHILIPS 8833-II	2895,-
PHILIPS MONOCROME.....	1095,-

PRINTERE

STAR LC10 COLOUR	2695,-
STAR LC 20	1995,-
STAR LC 24-10	3295,-
STAR LC 24-200	4495,-
STAR LC 24-200C	4875,-
STAR LC 200 COLOUR	3495,-

MATRIX PRINTERE LEVERES MED DK MANUAL+KABEL

STAR LASER LS-8II
DEN NYE! 8 SIDER/MIN
OG 1 MB RAM12195,-

NYHED!

Star printere nu med 2 års garanti.

CITIZEN 120D.....	1995,-
FUJITSU SP320Q.....	4870,-
OLYMPIA ESW 1000	2995,-
MPS 1230	1895,-
MPS 1550C.....	2695,-

JOYSTICKS

THE ARCADE	260,-
THE ARCADE TURBO	340,-
THE BOSS	199,-
RED BALL	329,-
SUPER THREE WAY	395,-
SUPER PRO AUTOFIRE.....	295,-

Til alle der køber

STAR printere

i marts måned medfølger
der gratis special mappe til
papir i endeløse baner.

Værdi **98,-**.

DISKDRÆV

CUMANA 3,5" DISKDRÆV TÆND/SLUK & BUS	1195,-
CUMANA 5,25" DISKDRÆV TÆND/SLUK & BUS	1595,-
COMMODORE SLIMLINE 3,5" DISKDRÆV	1395,-

DISKETTER

3.5 NO NAME	129,-
5,25 NO NAME	79,-
BASF 3,5	169,-
BASF 5,25	98,-

ESSELTE 3,5	169,-
ESSELTE 5,25	98,-

HØR PÅ 100 STK. PRISER!!

A590 HARDDISK

COMMODORE A590

20MB, MED MULIGHED FOR 2 MB RAM UDV.	4295,-
RAM PR. STK. 512KB	395,-

STARTER KIT

AMIGA 500

KINDWORDS 2.0, FUSION PAINT, KICK OFF 1, F18 INTERCEPTOR, INDY ACTION GAME	4495,-
--	--------

INDSTIKSKORT A500

EPROMMBRÆNDER	1595,-
EPROMMKORT 1 MB.....	695,-
EPROMMBANK	1495,-
DMA-PORT KABEL	495,-
DMA-PORT FORLÆNGER	195,-
DMA-PORT EXPANDER	585,-
NORDIC POWER CART.....	1195,-
ACTION REPLAY	1195,-
COMMODORE A501	695,-
REX 512KB RAM UDV.	695,-
MAXIMEM 512KB UDV.....	995,-
GARY ADAPTOR.....	348,-
CPU ADAPTOR	398,-
RAM KREDSE 512KB.....	395,-
ACTION REPLAY 2 A2000.....	1195,-

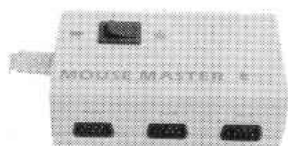
MUSIK & LYD

DATTEL SOUND SAMPLER	1495,-
AMITECH SAMPLER.....	795,-
DATTEL MIDI INTERFACE.....	695,-
ALCOTINI SOUND SAMPLER .	795,-
CREATIVE SOUND SAMPLER	849,-
PRO SOUND DESIGNER.....	1285,-
INTERSOUND	895,-

DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR	295,-
MUSSEMÅTTER.....	78,-

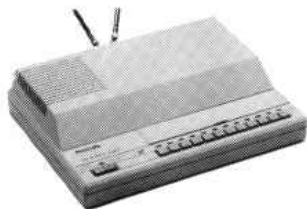
MOUSEMASTER



MOUSEMASTER

JOYSTICK/MUS OMSKIFTER...	395,-
MULTI PLAYER KABEL	225,-
A10 STEREO HØJTALERE TIL	
ALLE AMIGA MODELLER	385,-
STØVLÅG TIL A500	150,-
DISKBOX 3.5 80 STK.....	110,-

PHILIPS TV-TUNER



PHILIPS TV-TUNER.....	995,-
BOOT SELECTOR.....	98,-
KICKSTART OMSKIFTER	295,-
DISKBOX 5,25" ELLER 3,5"	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK.....	195,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25"	
60 STK.....	150,-

AMIGA 500 HUGO PAKKE

- AMIGA 500
- A 501 RAM UDVIDELSE
- SPILLET HUGO
- 5 SJOVE SPIL

TILBUD!!

4695,-



BRUGERPRO- GRAMMER

INTERWORD	895,-
INTERSPREAD	895,-
HAICALC	395,-
THE WORKS	995,-
DISKMASTER	545,-
WORDPERFECT 4.1	1995,-
EXCELLENCE.....	3495,-
SUPERBASE PERSONAL DK..	995,-
AMIGA BUDGET	595,-
AMIGA TIPS/LOTTO.....	495,-

PROGRAM- MERINGSSPROG

AMIGA COMAL	995,-
INTERASM	895,-
LATTICE C 5.5	2995,-

KOMMUNIKATION

TELEDATA PAKKE

Datcom 2400 baud modem	
AMIGA Prestel program	
Teledata abonnement.....	1885,-

TORNADO 2400B MODEM	2295,-
MINI MODEM 1600	1695,-
ONLINE KOMM. PRG.	1195,-

VIDEO/GRAFIK

FLATBED SCANNER.....	5995,-
HÅNDSKANNER.....	2995,-
VIDEON 3.0	4295,-
DELUXE PAINT III.....	895,-
DIGI PAINT.....	795,-
DIGI PAINT 3.0.....	1595,-

DIGI VIEW 3.0	1995,-
DIGI VEIW 4.0	2495,-
PHOTON PAINT 2.....	695,-
TV TEKST.....	1595,-
TV SHOW	1295,-
PRO VIDEO PLUS	3995,-
PROFESSIONEL PAGE 2.0	4295,-
PROFESSIONEL DRAW 2.0...	1165,-

AMIGA 500 PC XT-KIT

TILBUD

Indstikskort med:
8MHz Clockfrequency •
512Kb Ram i Amiga mode
700Kb Ram i PC mode Dos
4.01 med SHELL

TILBUD!! 3995,-



Besøg også
vores nye
Creative Center.

Istedgade 110

POSTORDRE

Vores telefon svarer
hele døgnet

Alle priser er inkl. moms

BELAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13
8260 VIBY J**AMIGA PRODUKTER I HØJESTE KVALITET****TOP-kvalitet**
- med 1 års garanti
fra dansk værksted:**GOLDENIMAGE®****HÅNDSCANNER****Incl. det professionelle
Touch Up software**

Golden Image håndscanner med en opløsning op til 400 DPI, og samtidig 64 GRÅTONER! (ikke 16 som alle andre). Det medfølgende scanner- og redigerings software Touch UP indeholder bl.a. Rotate i grader, Stretch, Compress, Bold, Mask og Outline. Saver i IFF, IMG, PCX, IIFF, MAC PAINT format m.m. Touch UP kræver mindst 1 Mb.

Tekniske Data:

Opløsning: 100/200/300/400 DPI
Scanbredde: 105 mm. Gråtoner: 64 i 3 modes.
Justering: Ja, lys og kontrast



Golden Image topkvalitet med microswitch på tasterne. Holder i mange år... Blev kåret som de bedste i COMputer's store test!

**GI-1000, optisk og
GI-500 mekanisk****DISKDREV**

I hele **Golden Image** serien benyttes udelukkende 100% støjsvage kvalitetsdrev. Alle er forsynet med videreført bus, afbryder og støvklap. Og bemærk: selvfølgelig også 1 års fuld garanti.

MASTER 3A-1

(SENATOR 3A)
3.5" externt, 70 cm kabel.

MASTER 5A

5.25" externt. 100% kompatibel, med egen strømforsyning.

MASTER 3A-1D

Flot model med trackdisplay, så man løbende ser hvor læsehovedet er.

**RAM****RC-500, 512 K til A 500**

med ur og afbryder. DANSK manual.
Fungerer med alle Amiga 500 modeller

RC-2000

8 Mb RAM kort til Amiga 2000. Absolut topkvalitet med forgyldt stik. Incl. 2 Mb. Kan udvides til 4, 6 eller 8 Mb. Benytter almindelige 1 Mbit chips.



Se efter **GoldenIMAGE**.
- det vil du ikke fortryde!

**Multi
Gros%**

86 22 42 88

- anviser
nærmeste
forhandler!